DUPLA OLDALAS POSZTERMELLÉKLET A MAGAZINBAN

PC GURU

BLIZZARD KÜLÖNSZÁM 2018

EGY HÓVIHAR TÖRTÉNETE
Felidézzük a Blizzard közel 30 évét.

SZÜKSÉGÜNK VAN A HŐSÖKRE
Overwatch tippek kezdőknek és haladóknak.

DIABLO III – AZ ÖRDÖG NEM ALSZIK
A játék, ami soha nem ér véget.

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH
Folytatódik az örök háború.

A BLIZZARD COSPLAY LEGJOBBJAI

A rajongás legmagasabb foka egy képes összeállításban.

HEROES OF THE STORM TIPPEK, TANÁCSOK

Sosem késő belefolyni a legnagyobb hősök végtelen harcába.

BLIZZARD LEGENDÁK NYOMÁBAN

A híres stúdió nemcsak Warcraftot és Starcraftot gyártott.

HOL TART MOST A BLIZZARD ESPORT?

A Blizzard a virtuális gladiátorok világát is alaposan felforgatja.

PC GURU KÜLÖNSZÁM

18003

9 771217 638133

890 Ft

REPUBLIC OF GAMERS

intel CORE i7 8th Gen

GYŐZZ A LEGJOBBAL

VÁSÁROLJ PROMÓCIÓS ROG TERMÉKET ÉS SZEREZD BE A CALL OF DUTY®: BLACK OPS 4 JÁTÉKOT

PROMÓCIÓS IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. - 2018 DECEMBER 31.
VAGY AMEDDIG A KÉSZLET TART

BEVÁLTÁSI IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. - 2019 JANUÁR 10.

TREYARCH ACTIVISION

A VÁLASZTOTT MODELLEK ÉS AZ ELÉRHETŐSÉG ORSZÁGONKÉNT VÁLTOZHATNAK.
TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT LÁTOGASS EL A KÖVETKEZŐ OLDALRA: SHORT.ASUSVILAG.HU/COD

ASUS

IMPRESSZUM

Szerkesztők:
Smejkál Péter (Chocho)
Szűcs Annamária (Dreamer)

Lapdizájn és tördelés:
Szűcs Péter

Korrektor:
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztők:
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)
Böjtös Gábor (Böjti)

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt.
és alternatív terjesztők.

Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.
Egy lapszám ára: 890 Ft

Reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

ISSN 1217-6389

UTAZÁS A HÓVIHARON ÁT
A PC GURU TÁRSASÁGÁBAN

Blizzard. Egy név, ami egyenlő a minőséggel. Egy logo, ami hosszú évtizedek óta ugyanúgy néz ki, és ami ha felvillan, nincs játékos a világon, aki ne figyelne fel rá. Egy cég, amely a játékipar hullámait kikerülve közel harminc éve képes újat és formabontót hozni a különböző műfajokba, és noha maga keveset talált fel ezek közül, majdnem az összesben maradandót alkotott. Egy stúdió, amely nem maradhat ki a PC Guru különszám-felhozatalából.

Akárcsak az ezt megelőző Microsoft és PlayStation 4 különszámok, a PC Guru Blizzard különszám is hosszú és nehéz szülés gyermeke. Gyökerei évekre nyúlnak vissza, és sok apró, lassúcska lépés megtétele árán válhatott csak valóra. Az, hogy a kedves olvasó immár a kezében tartja ezt az újságot, elsősorban három résztvevőnek köszönhető. Az első nyilván maga a Blizzard Entertainment, ahol voltak oly jók és támogatták a kiadvány elkészülését. A második a Blizzard hazai forgalmazója, a Magnew Kft., amelynek szorgos munkatársai, különösen Bánó Helén marketinges, minden követ megmozgattak annak érdekében, hogy a világ egyik élvonalban járó játékcége egy olyan, hozzá mérten apró magazinra is felfigyeljen, mint amilyen a PC Guru.

És végül, de nem utolsó sorban a Guru csapata is beleadott apait-anyait, hogy egy mind az újoncoknak, mind a Blizzard megannyi világában jártas veteránoknak informatív és tartalmas újságot készíthessen, amely a stúdió legfontosabb játékait járja körül, de persze szót ejt ennek a nem mindennapi vállalkozásnak a születéséről is. És ugye ott van még a gurus különszámok elmaradhatatlan kellékeként felfogható duplaoldalas posztermelléklet is, amin ezúttal Azeroth és az Overwatch legendás hősei elevenednek meg.

A magam részéről nemcsak kihívás, de megtiszteltetés is volt a PC Guru Blizzard különszámon dolgozni, és noha tisztában vagyok vele, hogy erről a cégről és az általa kiadott játékokról könyveket lehetne írni egy viszonylag vékony kis magazin helyett, bízom benne, hogy kiadványunk elnyeri a tetszéseteket, és a Blizzard különszám utolsó oldalát is átlapozva azért elmormogjátok, hogy:

A Guru legyen veletek!

Chocho

Készült a BLIZZARD ENTERTAINMENT és a MAGNEW KFT. támogatásával.

TARTALOM

Blizzard-történelem, avagy út a hóviharon át	04
Legendák nyomában	08
Warcraft III 1.29 teszt	10
StarCraft Remastered teszt	11
StarCraft II – Hol tart most a játék?	12
Overwatch – Két és fél év után	16
Hearthstone – Adu ász és rojálflös	20
Hearthstone – Tippek kezdőknek	22
World of Warcraft: Battle for Azeroth – A totális háború	30
Heroes of the Storm ismertető	34
Heroes of the Storm tippek-trükkök	36
Jelmezbál, de nem farsang	40
Az esport bajnokai	44
Diablo III – Az ördög nem alszik!	46
Diablo III – 10 dolog, amit nem tudtál!	48
PC Guru bemutató	50

BLIZZARD-TÖRTÉNELEM,

AVAGY ÚT A HÓVIHARON ÁT

írta: Chocho

A Blizzard olyan régóta szerepel a játékipar térképén, hogy természetesnek vesszük a létezését, pedig a cég elmúlt majd' három évtizede meglehetősen (hó)viharosra sikerült. Legendás játékmegjelenések, összeborulások, szakítások, sikerek és mélypontok követték egymást, 2018 őszén pedig a cég egyik legfontosabb kulcsembere is búcsút intett a kaliforniai székhelyű stúdiónak.

Mike Morhaime lemondott – harsogta a világsajtó október 3-án, mikor is a Blizzard alapítója és vezérigazgatója, bejelentette, hogy távozik a cég éléről; igaz, tanácsadói szerepkörben azért a Blizzard közelében marad. Szimbolikus lépés ez, egy új korszak kezdete, hiszen Morhaime az első a három alapító közül, aki névlegesen sem tartja meg igazgatótanácsi pozícióját. A viszonylag szűkszavú bejelentést követően persze megindultak a találgatások, útjukra keltek a vadabbnál vadabb összeesküvés-elméletek, hogy jaj, ez már biztos Bobby Kotick keznyoma, a Blizzard nemsokára fizetős Overwatch DLC-kel és prémium árkategóriába eső HotS skinekkel marad majd a felszínen, míg végül CoD-ot nem kezd gyártani, mint minden olyan cég, aminek köze van az Activisionhöz.

Pedig kár rémeket látni, annyi történik, hogy a világ változik, ez pedig az olyan stabilnak tűnő dolgokra is hatással van, mint amilyen a jövő februárban 28 éves Blizzard Entertainment. Ez a közel három évtized nagyon hosszú idő a játékiparban, maga a piac is alig egy évtizeddel régebbi, mint az a pár nagyvállalat, amely képes volt ennyi időn át fennmaradni és lekövetni ennek a fiatal ágazatnak a – sokszor beláthatatlan – változásait. Ahelyett tehát, hogy sírdogálunk és várjuk a Call of Duty: Azeroth Warfare bejelentését, inkább tekintsünk vissza a Blizzard eddigi éveire; az újszülötteknek elárulom, hogy nem Morhaime távozása az első pofon a cég történelmében.

VISZLÁT, BILL, KÖSZ A HALAKAT!

„2003-ban még nem akartuk elhagyni a Blizzardot. (...) Közvetlenül a döntéshozókkal szerettünk volna kapcsolatban állni, (...) a Vivendi azonban nem adott erre lehetőséget. Másnap David Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer és jómagam megalapítottuk a Flagship Studiost." Ezek Bill Roper Gamasutrának mondott szavai, aki egykor a Blizzard alelnöke volt, és olyan játékok tervezésében vállalt kulcsszerepet, mint a Warcraft első két része vagy a StarCraft. Amellett, hogy elhivatott fejlesztőnek és gamernek számított, a mackós alkatú Billt a játékosok is szerették, mert nemcsak hogy minden létező közönségtalálkozóra ellátogatott, de az interneten is tartotta velük a kapcsolatot. Az olyan zárkózott figurák helyett, mint a társalapító Allen Adham és Frank Pearce, Bill volt a Blizzard igazi arca – épp ezért volt hatalmas pofára esés, amikor Roper 2003-ban bejelentette, hogy kiszáll a csapatból, barátaival együtt pedig egy Diablo-szerű, de annál technikailag jóval fejlettebb programon fog dolgozni. Az elválás nem volt fájdalommentes, egy ideig ment a sajtóban az adok-kapok, Bill viszont az ambiciózus tervei és erős anyagi hátszele ellenére már nem tudott talpon maradni, és több középszerű játék után most egy mobiljátékos céget vezet.

Talán ez a történet mutatja meg legjobban, milyen stúdió is a Blizzard: nemcsak felszivattyúzza a tehetségeket, de látszólag minden egyéb környezetnél jobban képes kamatoztatni a bennük rejlő lehetőségeket. Pedig az eredetileg Silicon & Synapse néven alapított cég nem tűnt nagy durranásnak, főleg más stúdiók játékainak ilyen-olyan átiratain dolgoztak a srácok, akik egyébként még a kilencvenes évek játékiparához mérve is zöldfülűnek számítottak. Adham, Pearce és Morhaime mindössze egy évvel korábban szerezték meg az alapdiplomát a UCLA-n, a cégalapítás

MOBA-LÁZ

Egy időben boldog-boldogtalan MOBA-t készített, a műfaj pedig máig élen jár az esportban, elég a League of Legendsre vagy a Dota 2-re gondolni. Utóbbi játék ráadásul csak névleg folytatás, mert az első Dota nem egy kész játék, hanem a Warcraft III egyik modja, ami olyan népszerű lett, hogy a Blizzard tudta nélkül is beszállt az esport iparba. Sajnos a kaliforniaiak későn kapcsoltak, a Valve pedig lecsapott a modderekre, így készült el a Dota 2 is. A Blizzard azóta a Heroes of the Stormmal vágott vissza, inkább kevesebb, mint több sikerrel.

pedig akkoriban még a mostaninál is drágább és körülményesebb mulatság volt. Egyenként cirka 10 ezer dollárral szálltak be, ami eszelősen nagy összegnek számított; Morhaime a vagyonos nagymamájától kért kölcsön, hogy fedezhesse a saját részét. Az aprócska csapat ennél fogva mindenből pénzt akart csinálni, hogy talpon maradhassanak, igaz, első teljesen saját szoftverükre sem kellett sokat várni, a Sega Genesisre és SNES-re készült The Lost Vikings 1992-ben jelent meg, és azonnal hatalmas sikert aratott. Bár idehaza főleg az egy évvel később kiadott DOS-os változat lett népszerű, fontos megjegyezni, hogy a stúdió eleinte konzolokban gondolkodott, mert abban az időben a PC-s játékok még gyerekcipőben jártak. A The Lost Vikingset követte az 1993-as Rock n' Roll Racing, majd az üzlet, amire Morhaime-ék immár harmadik éve vártak.

HÓVIHARBA KERÜLVE

A Silicon and Synapse rövid időre Chaos Studiosra változtatta a nevét, ez az időszak azonban nem tartott sokáig, mert a céget közel 7 millió dollárért felvásárló Davidson & Associates jelezte, hogy már van egy azonos nevű amerikai vállalat, ami igencsak borsos összeget kérne a neve átvételéért – így lett végül a stúdió neve Blizzard Entertainment, ami hóvihart jelent. Morhaime és társai ekkor már vagyonos emberek voltak, az eredetileg oktatószoftverekkel foglalkozó Davidson & Associates pedig örült, mert lelkes, kreatív emberekkel törhetett be a játékpiacra. Már meg is volt az aranytojást tojó tyúk: a Warcraft című valós idejű stratégia, aminek ötletét a The Lost Vikings szolgáltatta. Mivel a vikinges játékban három különböző karaktert irányíthattak a játékosok, akik ráadásul egy fantasyvilágban küzdöttek a túlélésért, a fejlesztők eljátszottak a gondolattal, hogy mi lenne, ha ezeket a cuki kis vikingeket sokkal nagyobb szörnyekre, mondjuk ogrékra vagy orkokra cserélnék. Az elképzelést csak erősítette a Westwood 1992-es Dune II című játéka, ami műfajteremtőnek számít, ez volt az első valóban RTS-ként jellemezhető program. És hát milyen egyéb műfajban lehetne könnyebben vezérelni a hatalmas lényeket, mint egy RTS-ben? A játék munkálatait Bill Roper felügyelte, a Dune II komorsága helyett pedig egy humoros játékot kaptunk – ez máig jellemző a Blizzardra, még a komolyabb

alkotásaikban is van hely szellemes párbeszédeknek, easter eggeknek.

Az 1994-ben megjelent Warcraft: Orcs and Humans hatalmas siker lett, és az egy évvel korábbi Doommal egyetemben sokat tett a PC játékvilágbéli felemelkedéséért. Amerikában a Blizzard maga adta ki a programot, Európában azonban a Interplay volt a stúdió segítségére, ez a kapcsolat pedig belépőt jelentett a nagy kiadók Pantheonjába. Azzal, hogy felfigyeltek rá, a Blizzard egyszeriben kapós cég lett, ami az évek során többször is tulajdonost váltott. Minden felvásárlásra és összeolvadásra nem térek ki, mert ezekkel az egész újságot meg lehetne tölteni; legyen elég annyi, hogy a Blizzard a kétezres években a Vivendi Games csoport tagja volt, amit megvett az Activison, így jött létre a

jelenleg is létező anyacég, az Activision-Blizzard. Bár a fúzió sokakat megrémített, valójában azért volt rá szükség, hogy a két roppant erős cég egymástól függetlenül is dolgozhasson, közben mégis közös kasszába gyűjtsék a milliókat – az Activision-Blizzardot 2008-ban alapították, tavaly több mint 7 milliárd dollárt termelt, és majdnem 10 ezer ember dolgozik a cégcsoportnak.

A SIKER MEGÁLLÍTHATATLAN

A Warcraft sikerét látva nem volt kérdés a folytatás, a Warcraft II pedig még az első résznél is nagyobbat durrant. A Blizzard viszont nem akart egyműfajos céggé válni, így mikor eléjük került David Brevik körökre osztott szerepjátékának ötlete, sok más kiadóval ellentétben lecsaptak rá. Ekkortájt az a mantra járta, hogy a TBS-ek nem menők, a játékosoknak gyors akció kell, mivel pedig az RPG-k nem erről híresek, az egyébként sok éve sikeres fejlesztőként dolgozó Breviket is többen elküldték a búsba. Nem úgy a Blizzard, akik csak két módosítást kértek Davidtől: legyen valós idejű a játék és kapjon multiplayert, mert az a csapat eddigi stratégiáiban is kulcsfontosságú. Brevik bólintott, 1996-ban pedig megjelent a Diablo, ezzel létrehozva a modern értelemben vett akció-szerepjáték műfaját, no meg a világ egyik legnépszerűbb videojátékos franchise-át.

Ezt követte az 1998-as StarCraft, egy újabb RTS, amely meghatározta a műfaj jövőjét, és megalapozta a modern esportot is – sőt máig népszerű, erről Chris regél majd pár oldallal odébb. Majd jött a Diablo II, vele az online multiplayer, aztán a Warcraft III, ami a kiegészítőjével együtt nem csak a sorozat, de talán a Blizzard addigi legjobb stratégiai játéka lett. Összesen négy faj harcolt benne Azerothért, történet szempontjából pedig összetettebb, érettebb lett a stúdió összes addigi játékánál.

KÖZEL HARMINC ÉVES FENNÁLLÁSA ALATT A BLIZZARD JÓKORA LÁBNYOMOT HAGYOTT A JÁTÉKIPARON.

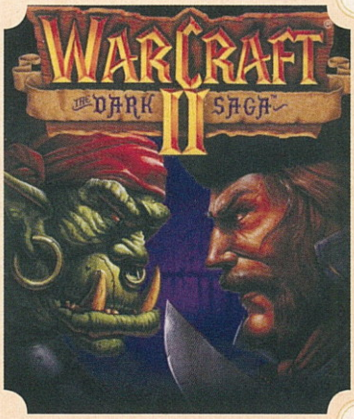
SOHA VÉGET NEM ÉRŐ KÜZDELEM

A Blizzard sikersztoriját két korszakra bontjuk, eddig a WoW előtti időkről esett szó, majd 2004-ben elstartolt minden idők legnépszerűbb és legsikeresebb MMORPG-je, a World of Warcraft, ezzel pedig a Blizzard is átalakuláson ment keresztül. Roperék ekkor már megpattantak, a cég pedig belevágott a havi díjas üzletmodell alkalmazásába. Bár a WoW-ról oldalakat lehetne írni, most elsősorban azért érdekes, mert segített megtalálnia a Blizzardnak azt az utat, amit azóta is jár: az internetes játékét. Bár a multi mindig is fontos részét képezte a stúdió játékainak, a WoW óta olyan programok érkeztek, mint a bevallottan esportra kihegyezett StarCraft II, Heroes of the Storm, Overwatch és Hearthstone játékok, amikről mind olvashattok a PC Guru Blizzard különszám előttetek álló oldalain.

Morhaime távozásával J. Allen Brack lett a stúdió elnöke, aki korábban a WoW fejlesztését koordinálta; jól mutatja a döntés, mi a követendő irány a cégnek. Az alapítók közül Adham és Pearce még most is a Blizzardnál van. Bár voltak kilengéseik, valamiért mindig visszajöttek, szóval az is lehet, hogy egy nap Mike is fejest ugrik egy projektbe, mert annyira hiányzik majd neki a stúdió. Akárhogy is alakuljon a Blizzard jövője, mindenképp biztosítva van a cég hosszútávú fennállása, és ha a játékosközpontú hozzáállásuk megmarad, még 30 évvel a jövőben is írhatunk majd az újabb sikereikről.

KONZOLOKON IS HÓDÍT

A Diablo III konzolos megjelenése elég nagy dolognak számított, ráadásul a Blizzard sokáig kísérletezett a konzolos WoW-val is, ám ezt végül elvetették. Fontos kiemelni azonban, hogy a konzolos portokkal induló cég később is favorizálta a játékgépeket: a Diablo és a Warcraft I-II is kapott PlayStation-változatot, ezek ráadásul nem is lettek rosszak. És akkor a konzolos Overwatchról és a mobilos Hearthstone-ról még nem beszéltünk.



LEGENDÁK NYOMÁBAN

írta: Chocho

WoW, StarCraft, Overwatch – unalomig ismételt címek, amik joggal kerültek a játékipar élvonalába, de hiba lenne azt gondolni, hogy a Blizzard csak ezeken a játékokon dolgozott. A stúdiónak több soha meg nem valósult, mégis ambiciózus terve volt, amiket érdemes felemlegetni, mert vannak annyira izgalmasak, mint a megjelent alkotásaik.

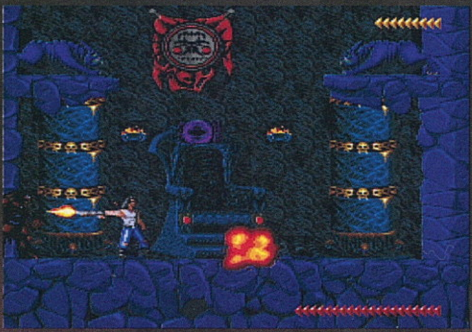
A Blizzard hosszú fennállása során számtalan olyan projekt indult el a cégnél, ami vagy nem jutott sehová, vagy révbe ért ugyan, de mára sokan elfeledkeztek róla. Bár előbbi kategória minden bizonnyal izgalmasabb, kezdjük inkább a másodikkal, mert ezek a programok rávilágítanak, mennyire más volt a cég a Warcraft diadalmenete előtt.

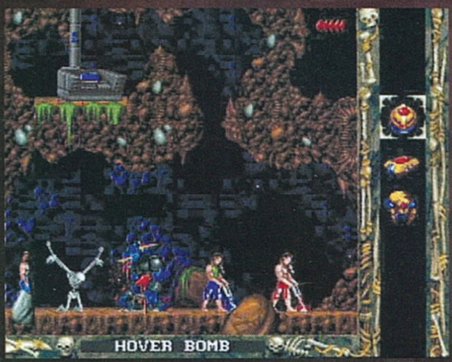
ELVESZTEK, DE MEGLETTEK

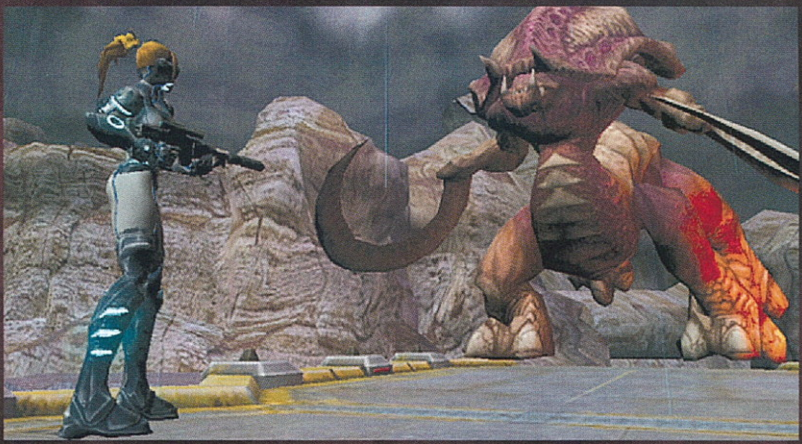
Az előző oldalakon már megemlített The Lost Vikings például a stúdió első valódi klasszikusa, ami 1993-ban jelent meg Super Nintendóra. Egy oldalra scrollozós kaland-platformerről van szó, amiben a címadó vikingeket, Eriket, Baelogot és Olafot terelgetjük a pálya vége felé. A három ádáz harcos eltérő képességekkel rendelkezik, ezek időszerű felhasználása pedig elengedhetetlen a sikerhez. Érdekessége a játéknak, hogy a vikingek egyenként elhalálozhatnak, és bár ez nem jelent azonnal game overt, sajnos az adott pálya teljesíthetetlenné válik, így a játékos idővel kénytelen újrakezdeni az egészet. Frusztrálóan hangzik, de előremutató ötlet, ami kora egyik szokatlan, kihívásban gazdag játékává emelte a The Lost Vikingset. A játék nagy siker lett, Amigára és DOS-ra is kiadták, sőt, 2003-ban egy GBA-változat is napvilágot látott. Az 1997-es The Lost Viking 2-t már a Beam készítette, és bár nem lett rossz játék, egy igazi Blizzard-féle visszatérés még várat magára, noha a HotS-ban nemrég jutott nekik némi

statisztaszerep.

Szintén a stúdió korai szakaszában készült az 1994-es Blackthorne című akció-platformer, ami szintén SNES-en és DOS-on hódított, és csakugyan kapott egy GBA-s kiadást. A játékban egy Kyle nevű harcost alakítva kell rendet tennünk a Tuul nevű bolygón, méghozzá oly módon, hogy Metroid-szerű, nagy pályákat bejárva gyűjtünk kulcsokat, aktiválunk kapcsolókat, ölünk szörnyeket, majd megyünk át egyik szintről a másikra. A játék érdekessége, hogy rotoszkópos technikával készült, így a cirka ezer animációs fázis a korához képest roppant folyamatos játékmenetet eredményezett. A Blackthorne nemcsak izgalmas és erőszakos, de szép és összetett játék, amit máig ajánlok azoknak, akik







szeretik a platformer-stílus komorabb darabjait is. Folytatás egyébként sosem készült, igaz, egy április tréfa megszellőztette a második részt, ami vicc ide vagy oda, kiváló mobiljáték lehetne.

SOSEM KÉSZÜLTEK EL

Ha már szóba jött a soha meg nem valósult Blackthorne II, térjünk is rá azokra a Blizzard-játékokra, amelyek ilyen-olyan okból kifolyólag végül nem jelenhettek meg. Fontos megjegyezni, hogy ezek csak azok a játékok, amikről tudomásunk van; egy stúdiónál folyton indulnak és állnak le projektek, ezek többsége azonban soha nem kerül nyilvánosságra. Ami mégis, azok a fejlesztési szakasz végén fuccsolnak be, vagy simán csak kiszivárognak – utóbbi kategória névlegesen is legjelentősebb képviselője a Titan munkacímű MMO, amit a WoW utódjának szánt a stúdió. A Titanon 2007 és 2014 között dolgozott a csapat, igaz, a munka változó intenzitással folyt, a projekt nagyszabású volta pedig tulajdonképpen már kezdetben megpecsételte a játék sorsát. Noha a projektről a Blizzard többször is beszélt, formálisan sosem jelentették be, pedig biztos sokakat érdekelt, hogyan képzeli a cég a WoW utáni MMO-korszakot. A Project Titan egy szerepjáték-shooter hibrid lett volna, ami egy idegen invázió utáni Földön játszódik, a játékosok pedig teljes életet élhetnek a virtuális környezetben, azaz munkát vállalhatnak, családot alapíthatnak, vagy akár harcolhatnak is – utóbbit egy, a játék világán belüli VR-környezetben. Vagy

ahogy 2014-ben írtam: „A játékmenetet a Second Life és a PlanetSide keverékeként képzelték el a fejlesztők: a játékos egy hétköznapi ember életét élve dolgozik és szórakozik, néha viszont küldetésekre hívja a frakciója, amiket ha elfogad (ez opcionális), egy szempillantás alatt egy sci-fi shooterben találja magát. A lövöldözést kasztokkal színesítette a Blizzard, a Reaper, Jumper, Titan, Ranger és Juggernaut osztályok mind-mind saját képességekkel és egyedi tulajdonságokkal rendelkeztek. Érdekesség, hogy a hétköznapi élet és az akció között elsősorban nem térbeli, hanem technikai határ húzódott: a katonák az úgynevezett Árnyékvilágban küzdenek meg egymással (DM, TDM, CTF stb.) vagy az MI irányította ellenséggel. A való világ aspektust különösen nagy odafigyeléssel dolgozta ki a Blizzard; karriertervek (a bolti eladótól a cipészig minden), megalapítható vállalkozások, élő emberek vagy mesterséges intelligenciák foglalkoztatása szerepeltek a dizájndokumentumban." Elképesztő? Az, vagy inkább kivitelezhetetlen; ennek ellenére a Titan nem tűnt el nyomtalanul, az Árnyékvilág végül megvalósult, ma csak Overwatchként ismerjük, szóval nem volt hiábavaló a sokévnyi kísérletezés.

Persze egy játékot nem törölnek ok nélkül, főleg nem a bejelentése után, erre pedig a Warcraft Adventures: Lord of the Clans a legjobb példa. A kilencvenes évek első felében a point and click kalandjáték volt a játékipar egyik legnépszerűbb műfaja, amiből a Blizzard sem akart kimaradni, csak épp későn eszméltek, így az 1996-ban bejelentett, Warcraft tematikájú kalandjáték halva született ötletként vonult be a történelembe, melyet fárasztó huzavona és két nyilvánosság előtt zajló munkaév után végül 1998-ban törölt a stúdió. Az ok: a 2D-s játékoknak leáldozott, 3D-be ültetni iszonyatosan drága lett volna, illetve a fókuszteszterek szerint sem volt különösebben jó játék a Warcraft Adventures. A legenda szerint a már majdnem kész programot meszelték el, és ez a sztori később be is bizonyosodott: a játék 2010 és 2016 között több körben is kiszivárgott, végül egy végigjátszható alfa is felkerült a netre, amit sokan letöltöttek, és... nos, fejcsóválva fogadtak.

EGY AKKORA FEJLESZTŐSTÚDIÓ, MINT A BLIZZARD, FOLYAMATOSAN ÚJABB ÉS ÚJABB PROJEKTEKEN DOLGOZIK.

Ennél kicsit értetlenebb a konzolokra ígért StarCraft: Ghost kálváriája. Ez egy külső nézetes akciójáték lett volna az SC-ből ismert asszaszin, Nova főszereplésével, a megannyi videó, kép és E3-as szereplés pedig egy látványos, összetett shooter benyomását keltette. Igen ám, de a 2003-as megjelenésből egyszer csak 2004 majd 2005 lett, végül pedig a Blizzard bejelentette, hogy „határozatlan időre elhalasztják" a programot. Mike Morhaime végül egy 2014-es interjúban erősítette meg, hogy a projektet végül törölték – pontos okot nem mondott, de így fogalmazott: „Nehéz döntés volt a StarCraft: Ghost törlése, de minőségibb munka lett az eredmény."

WARCRAFT III V1.29

írta: **Chris**

A Warcraftot valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, bár elképzelhető, hogy akadnak köztetek olyanok, akik ezt a világot már csak a World of Warcraftból ismerik. E nagyszerű RTS-sorozat ékköve minden kétséget kizáróan a Warcraft III, amit a Blizzard nemrégiben rázott gatyába.

Akiket valamilyen furcsa okból kifolyólag hidegen hagyott a StarCraft, és inkább a Blizzard egy másik, emberközelibb világát tartották magukénak, azoknak ott volt a Warcraft, amiben orkok és emberek háborúját menedzselhettük naphosszat. Az első rész még jóval a StarCraft előtt, 1994-ben jelent meg, ez volt a Warcraft: Orcs & Humans. Ezt egy évvel később követte a folytatás, a Warcraft II: Tides of Darkness, majd annak kiegészítője, a Warcraft II: Beyond the Dark Portal. Ezután hosszú évekig csend honolt a Warcraft-témában, hiszen épp diadalútját járta a StarCraft, de 2002-ben végre egy új, befejező részt kapott a széria. Ez lett a Warcraft III: Reign of Chaos, a sorozat legkiválóbb darabja.

ÚJRAKÁOSZOLVA

Ha Blizzard-játékot vásárolunk, biztosak lehetünk abban, hogy annak támogatása még évekig zajlik. Jó példa erre a StarCraft, amihez idén érkezett a Remastered verzió, vagy épp a Diablo II, amihez 16 évvel a megjelenése után futott be az utolsó javítócsomag. Nem képez kivételt ez alól a Warcraft III sem, amit idén áprilisban tettek modernebbé egy hatalmas patch segítségével. Szükség is volt erre, ugyanis a játék sajnos már nem mai gyerek. Bár megjelenésekor 3D-s külsőt kapott, ami akkoriban elég modernnek számított, a mai trendekre és operációs rendszerekre, mint amilyen a 16:9-es képernyőarány és a Windows 10, egyáltalán nem volt felkészítve. Mindezidáig.

A nemes egyszerűséggel csak v1.29-es patchnek hívott javítócsomag legfontosabb eleme az, hogy végre 16:9-es képarányában is játszhatunk kedvenc stratégiánkkal, amit nem a grafikai elemek szélesebbre húzásával, hanem a kezelőfelület átrajzolásával értek el. Ezenkívül fontos eleme a patchnek, hogy 12-ről 24 fősre nőtt a lobby befogadóképessége, ami annyit tesz, hogy akár 12v12 meccseket is játszhatunk. Ez persze szimplán őrültségnek hangzik, hiszen egy ekkora mérkőzés általában már átláthatatlan, de ehhez szerencsére új, nagyobb térképeket is kaptunk, melyeken simán kivitelezhető egy izgalmas háború. Megjegyzendő, hogy a StarCraft II-vel ellentétben itt kicsit alacsonyabb a maximális egységszám, tehát egy játékos jó esetben kéttucatnyi katonát tud hadrendbe állítani, ami 24 fő esetében régen még gondot okozott volna a számítógépeknek, de ma már nem. Ezenfelül természetesen nagy adag erőegyensúly frissítés is érkezett a v1.29-cel, itt-ott szinte minden egység módosult.

HONNAN, MIKÉNT?

A Warcraft III 10 eurós áron szerezhető be a Blizzard online üzletéből, ami csekély összeg egy ilyen klasszikusért. Története, játékmenete a mai napig példaértékű, a patchnek köszönhetően pedig modern számítógépeken is bárki élvezheti ezeket. A kérdés csak az, hogy orkok, emberek vagy elfek oldalán akarsz először harcolni?

STARCRAFT: REMASTERED

írta: Chris

Sokan minden idők legjobb stratégiai játékaként tartják számon, mi gyermekkorunk egyik legmeghatározóbb élményeként emlegetjük. Milliók játszották, és még ma is hatalmas a rajongótábora. Hát persze, hogy a StarCraftról beszélünk.

Képzeljétek el azokat az időket, amikor az internet még csak kevesek kiváltsága volt, a videojátékok pedig egyre vadabb, minden képzeletünket felülmúló ütemben fejlődtek. Repüljünk hát két évtizedet vissza az időben, lássuk, mi történt 1998-ban! Nos, ekkor került a mozikba a Ryan közlegény megmentése, de ami ennél is fontosabb, hogy a videojáték-ipar egyre hangosabban dübörgött. Ebben az évben jelent meg a Half-Life, a Grim Fandango, a Baldur's Gate, az Unreal, no és a StarCraft is, utóbbi videojáték pedig történelmet írt a megjelenésével.

TÖBB MINT AMINEK LÁTSZIK

Bár első ránézésre a StarCraft szimpla RTS-nek tűnt, a konkurenciával ellentétben (amiből bő számban akadt a 2000-es évek környékén) a játékban található három faj elképesztőmód különbözött egymástól. Nemcsak megjelenésük, hanem irányításuk is különböző lett, ezzel pedig a készítők egy csapásra bebizonyították, hogy ebben a stílusban is lehet még újdonságot mutatni. A StarCrafttel egy valós idejű stratégiát kaptunk, amiben három faj küzdelmét kísérhettük végig. A Terran, a Zerg és a Protoss háborúja örökre beégett az emlékezetünkbe, közben pedig olyan hősök történetén izgulhattunk, mint Kerrigan, Raynor és Tassadar. Bár a kampányt legalább fél tucatszor végigpörgettük, annál jóval több figyelmünket kötötte le a többszereplős mód. Éjszakákba nyúlóan toltuk a Guru szerkesztőségében a StarCraft-partikat, természetesen szigorúan rush-mentes szabályokkal. Mindenkinek megvolt a kedvenc faja és taktikája, melyeket hiába ismertünk mindanynyian, sosem játszottunk két egyforma mérkőzést.

KÉT ÉVTIZED A PARLAGON

Mindez 20 évvel ezelőtt történt. Azóta a játékhoz készült egy folytatást, ami kapott még két további folytatást, de a StarCraft első részének diadalútja töretlen maradt. Ezért a Blizzard végre elhatározta, hogy elkészíti ennek a klasszikus játéknak a HD-változatát, ami pontosan azt nyújtja, amire ilyenkor számítunk. A felbontást például azonnal felskálázhatjuk akár 4K-ba is, ami az eredeti, 640x480-as pixelmennyiséghez képest hatalmas ugrás jelent.

IDÉN ÜNNEPLI 20. SZÜLETÉSNAPJÁT A STARCRAFT. ENNYI ÉV UTÁN MÉG MINDIG ÓRIÁSI SIKERE VAN VILÁGSZERTE.

Emellett az egységek is kidolgozottabb formát kaptak, valamint a hanghatások és a dialógusok is átestek egy alapos felújításon. Ami maradt, az a klasszikus, 2D-s nézet, melynek látványa mai napig megdobogtatja az ember szívét, ha rápillant a képernyőre. Emellett lehetőségünk nyílt felhő alapú mentésre, bővült a nyelvtámogatás, illetve beépült a játékba egy mérkőzéskereső is, amivel sokkal könnyeben tudunk multis csatákba ugrani. A felújítás viszont nem ingyenes. A Remastered csomag ára 15 euró, de egy igazi rajongó biztosan örömmel ad ki ennyi pénzt ezért a feledhetetlen játékért.

STARCRAFT II
AVAGY HOL TART MOST A JÁTÉK?

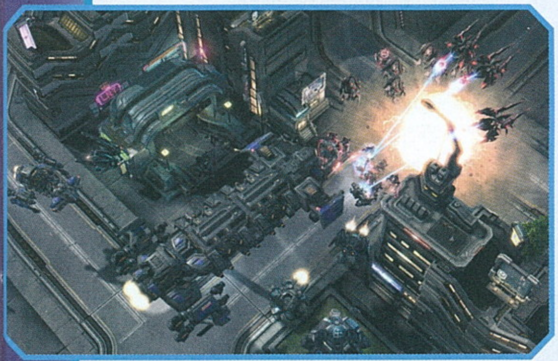
írta: Dester

2010 júliusa, nyolc éve... Ekkor jelent meg a klasszikus StarCraft folytatása, ami azóta is az RTS-ek egyik meghatározó képviselője. A kampány remekül sikerült, de vajon a játék multiplayere is képes még mindig elegendő kihívást biztosítani?

Nem mondhatjuk, hogy manapság lépten-nyomon RTS-ekbe botlanánk, az pedig még ritkább, hogy egy játék évekig tartósan meghatározó szereplője legyen egy kategóriának, viszont a StarCraft II (továbbiakban SC2) már nyolc éve megkerülhetetlen. A műfaj nem annyira divatos, mint a '90-es években, kevésbé vonzza a fiatalokat (MOBA-k, battle royale játékok, nektek integetek), de az SC2-nek a mai napig jelentős rajongótábora van, ami a folyamatosan polírozott multiplayernek is nagyban köszönhető. Nem részletezem most a játék alapjait, csupán egy mondatban vezetném fel: az SC2 a Blizzard egyetlen aktuális RTS játéka, amelyben három gyökeresen eltérő faj háborúzik: a Terran, a Protoss és a Zerg.

A JÁTÉKEGYENSÚLY OLTÁRÁN

Három teljesen eltérő fajt összehangolni persze nem könnyű, a cikk írásának időpontjáig, a béta patcheket is beleszámítva pontosan ötvenszer finomították kisebb-nagyobb mértékben a fajok egyensúlyán. Kiemelkedően fontos ugyanis, hogy az összképet tekintve egyik faj se legyen erősebb a másiknál a játék egyik fázisában sem, viszont sokféle stratégia álljon rendelkezésre a teljes játék során. Külön kell tehát vizsgálni a rush taktikákat és a hosszan elhúzódó játékokat is, hiszen meg kell adni az esélyt, hogy tisztességes derítés esetén a másik válaszolhasson, vagy felismerhesse, hol hibázott. (Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy jól felépített gazdasággal bármelyik faj nagyon gyorsan tudja pótolni a veszteségeit. Ha valaki nincs résen, és nem próbálja meg rendszeresen szabotálni az ellenfél utánpótlását, akkor esélye sincs.) Az is fontos, hogy minden egységnek meglegyen az ellenszere mindhárom fajnál.



Emiatt a Blizzard mindig körültekintően nyúlt az egységekhez, folyamatosan monitorozzák a fajok kombinációinak nyerési esélyeit, és erősen támaszkodnak a játékosbázis visszajelzéseire is. Néha bedobnak egy-egy vadabb ötletet, amit a tesztszerveren tesznek csak elérhetővé, és az is előfordul, hogy végül nem élesítik. A három epizód multis része is különálló, és így is reszelgették; a Wings of Liberty (WoL) 2013 januárjában, a Heart of the Swarm (HotS) 2015 áprilisában, a Legacy of the Void (LotV) pedig idén májusban kapott legutoljára balance patchet.

A Blizzard azzal persze alaposan feladta magának a leckét, hogy az epizódok között tudatosan változtatott az egységeken és képességeken (némileg összhangban a kampánnyal), de az egyensúly kellően kiforrottnak tekinthető: a PvZ, TvZ és PvT meccsek győzelmi aránya is 50-50% körül mozog. Ugyanakkor sokszor hallom a fogak között sziszegett „régenmindenjobbvolt" nyitányú dohogást. Vajon miért van ez?

INGYENESEN SZÉP AZ ÉLET

A kérdésre meglehetősen nehéz rövid választ adni. Tavaly a Blizzard az SC2-t illetően jelentős lépésre szánta el magát: free-to-play, avagy ingyenesen játszható modellre váltott, azaz most már bárki nekieshet a WoL kampánynak vagy a multiplayer módnak (ez utóbbit akár mindhárom epizódban). Mindezt bérmentve teheti, amivel adtak egy hatalmas lökést a smurf accountoknak is.

A kazuár játékosokat ez egyértelműen bosszantja; nekik az nem túl szórakoztató, ha egy (grand) masterrel kerülnek össze, és esélyük sincs nyerni. Alacsonyabb ligában ráadásul nem igazán érthető, hogy mi késztet arra egy profi játékost, hogy elmenjen darálni a gyengébbek közé – erről a jelenségről az interjúkban olvashattok részletesebben.

A játékmenet is egyre gyorsabb és bonyolultabb lett, nemcsak a StarCraft: Brood Warhoz (SC:BW) képest, de a második részben is, epizódról epizódra haladva. Tettek azért könnyítést is a játékba az évek alatt. Két példa: a WoL-ban a workerek a játék legelején még nem indultak el automatikusan a mineralok felé, valamint ekkor még az F2 (= select army) sem létezett. Mindkettő inkább az alacsonyabb ligás játékosoknak kedvez, ugyanis egy pro játékost nem akaszt meg, ha rögtön a játék elején egy vagy több workert külön kell egyidejűleg kezelnie. Ők a hadseregüket továbbra is csoportokba rendezik, mint korábban – nem jellemző, hogy a különböző típusú egységeket egyszerre akarnák a csatába küldeni, ezzel megnehezítve az egységek különleges képességeinek gyors elsütését.

Mivel új epizód már nem érkezik több, a Blizzard rákényszerült, hogy újabb (és nem mellékesen jövedelmező) módokat tegyen a játékba. Így jelent meg egy igencsak komplex pályaszerkesztővel együtt az arcade, valamint a co-op mód is, ahol választható hősök bőrébe bújhatunk. Habár ingyenesen csak néhányuk elérhető, ez a játékmód értékes hozzáadott tartalmat jelent a sok mikrotranzakciós extra mellett: egy haverral együtt játszhattok előre scriptelt pályákon, és olyan képességek is elérhetőek, amelyek máshol nem. Minden játékos beállíthatja a nehézségi szintet a kezdőtől a profiig, valamint a hősök fejleszthetők is, így a változatosság és a tartós kihívás itt is garantált.

BELE LEHET TANULNI

A fentiekből már érezhető, hogy az SC2 rendkívül összetett, viszont itt is igaz a szlogen: „easy to learn, hard to master". Ezért főként azt tudom javasolni minden olyan játékosnak, aki nem találkozott még vele, hogy próbálja ki feltétlenül, már az ára sem szolgálhat elriasztó okként. Önmagában a három kampány is nagy élmény, a multi pedig hosszú évekre le tudja kötni az embert – nálam például a StarCraft az egyetlen játék, ami nyolc éve folyamatosan fenn van a gépemen. GL HF!

KIFEJEZÉSEK MAGYARÁZATA

RTS: Real Time Strategy (valós idejű stratégia).

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena (https://www.pcguru.hu/hirek/mi-az-a-moba-dota-2-league-of-legends/23807).

Rush: olyan taktika, ami meghatározott számú egység korai kihozatalára törekszik a korai nyomásgyakorlás végett.

Derítés: scout, az ellenfél gazdaságának, egységeinek és felkészültségének a folyamatos figyelése, hogy minél kevésbé érjen meglepetés.

Balance: egyensúly.

Balance patch: olyan frissítés, ahol a fajok egyensúlyán változtatnak.

PvZ, TvZ, PvT: Protoss vs. Zerg, Terran vs. Zerg, Protoss vs. Terran.

Smurf: olyan profi játékos, aki álnév (másik account) alatt és alacsonyabb rangú ligában játszik.

Master, Grandmaster: legmagasabb szintű játékosok. Master szintű bárki lehet, aki eléggé profi, a Grandmaster liga létszáma viszont korlátozott. A ligák sorrendben: bronze, silver, gold, platinum, diamond, master, grandmaster.

Worker: az az alapegység, amivel építeni lehet (Terran: SCV, Protoss: Probe, Zerg: Drone).

Mineral: a játék két (zerg esetén, ha úgy vesszük, három) erőforrása közül az alapvető fontosságú.

F2 (army select): az F2 megnyomására az összes harcoló egység fókuszt kap.

Arcade játékmód: az igazi homokozó, bármilyen játékmód fejleszthető itt a játék motorjával, nincsenek szabályok (és achievementek sem).

Macro: gazdaságmenedzsment (épületek, fejlesztések, bázisok).

Micro: az egységek lehető leghatékonyabb kihasználása.

Mech only: a Terrannál a fejlettebb egységek gyűjtőneve, a Factoryban és a Starportban gyártható gépek.

Matchup: adott játékállás, az egységek kombinációja.

Mass <egység>: az adott egységből épített hadsereg.

Turtle: bezárkózós „teknős" taktika.

MMR: Matchmaking Rating: minden játékosnak ez az adott tudásbeli mérőszáma. Minél magasabb, annál jobbnak számít. A pontos számítási módja nem ismert.

Lose streak: egymás utáni vesztes meccsek.

Map pool: időről időre a térképek is cserélődnek, amelyeken a játékok zajlanak, a mindig aktuális elérhető térképszett a map pool.

Ladder: rangsor.

Meta: információ és stratégiák dinamikus alkalmazása, amellyel reagál a játékos az ellenfele lépéseire.

A-Move: Attack + move. Az egységek az adott pontra mennek, de ha közben ellenféllel találkoznak, automatikusan megtámadják.

INTERJÚ A HAZAI NAGYOKKAL

Kikértük Pásztor Szabolcs, azaz [LvLUþ] Psz (P) véleményét, aki grandmaster, emellett háromszoros MondoCon és kétszeres PlayIT győztes; valamint Nihed Nasser Aghát, azaz [DFgs] ЙIHED-et (N) is mikrofonvégre kaptuk, aki master, és a magyar #1 klán vezetője. Lássuk, mit mondanak a profik!

Mik a legfőbb különbségek a SC:BW és a SC2 multis része között?

P: A BW mechanikája nem olyan letisztult, mint az SC2-é. A macro és a micro is nehezebb, egyszerűen lehetetlen tökéletesen játszani. Éppen emiatt viszont sokkal több a játékban a comeback potenciál, mivel nagyobb armyt nehezebb kontrollálni, ezért a hátrányban lévő játékos kevesebb hibával vissza tud jönni hátrányból.

N: Játékmenet szempontjából unalmas, vagyis mindig ugyanazok a dolgok történnek: például a Terran mech only, vagy Zerg ellen Marine-Medic-Tank. Az SC2-ben több lehetőséged van. Viszont a Brood War sokkal, de sokkal nehezebb.

Mi a véleményed a mostani balance-ról?

P: A balance a premier tournamentek alapján szinte hibátlan. Top szinten is mindig adódnak olyan matchupok, illetve helyzetek, ahol az egyik fajnak könnyebb a dolga, ez alacsonyabb szinten sokkal gyakrabban kijön. A premier tournamenteket és a streameket elnézve egyedül a Disruptor tűnik túl erősnek TvP-ben, de idővel szinte mindig születik megoldás egy-egy kezelhetetlennek tűnő egységre a másik faj részéről.

Egyetértesz-e a Raven változtatásaival?

P: Igen, a mass Raven unalmas meccsekhez vezetett, ahol a Terran egész meccsen turtle-özött, és mass Seeker Missile-lal lassan szétszedte az ellenfél hadseregét, amit nem igazán lehetett lereagálni.

Szoktál-e smurfölni, és ha igen, miért?

P: Szoktam. Érdemes több accounttal játszani, és mindig a legkisebb MMR-űvel játszani, így sosem tudod túlságosan bebukni a már megszerzett MMR-ed. Kisebb accounton jobb kipróbálni az új dolgokat, és miután jól megy, magasabb MMR-en is lehet vele próbálkozni.

N: Ha például van egy 5-ös lose streak, inkább átmegy az ember, és a másikon próbál szerencsét. Ez az én példám is, amikor kihagyok egy hónapot; inkább smurfon játszom azért, hogy visszarázódjak.

Játszol-e még WoL-lal, HoTS-sal?

P: Csak a LotV-val, mert ez a legfrissebb kiegészítő, valamint az aktuális patchek és a map pool is.

N: Én hardcore WoL-fan voltam, szóval ameddig lehetett játszani a laddert, én addig azt toltam: top30/EU Terranba kvalifikáltam magam a WoL utolsó szezonjában. Hiányoznak a régi idők. Régen nagyobb lendülettel játszottam. Most is játszom, csak már nem a régi. Egyszerű volt a meta, megvolt mindennek a miértje, nem voltak kérdések bennem, hogy ezt most miért buktam. Azt is jobban szerettem a WoL-ban, hogy sokkal többet kellett micrózni, nem voltak A-move-os csaták.

Mi a véleményed a free-to-play bevezetése óta a játékosbázisról?

P: A free-to-play óta jelentősen nőtt a játékosbázis, ami az ingame és a nagyobb versenyek nézőszámán is egyértelműen meglátszik.

N: Igazából annyi változott, hogy (a felsőbb szinteken) jóval több a smurf. Kisebb ligákban pedig az, hogy barátokkal le tudtok ülni és együtt játszani.

Hogy látod az SC2 és úgy egyáltalán az RTS-ek jövőjét?

P: Az SC2 viszonylag fix játékos- és nézőbázissal rendelkezik. A StarCraftnak (beleértve a Remasteredet is) mindig lesz helye az esportok között, mert ez a két legkompetitívebb RTS játék. Ennek ellenére valószínűleg sosem lesz a legnépszerűbb, mivel 1v1, és a kezdetekben kevés a sikerélmény.

N: Szerintem még mindig a legjobb RTS játék, de egyben más is mechanikailag, mint a többi.

OVERWATCH

KÉT ÉS FÉL ÉV UTÁN

írta: BeeZ

2014-ben a Blizzard 19-re lapot húzott, és hatalmas rizikót vállalt azzal, hogy egy számára ismeretlen videojáték-műfaj területére lépett. A Blizzard soha nem csinált azelőtt FPS játékot, hát még multiplayer lövöldét, a vállalt kockázat azonban meghozta gyümölcsét, és meg lett a 21!

Úgy érzem, mintha valamilyen mitikus teremtéstörténetet kellene elmesélnem, és talán nem véletlenül. A Blizzard mesterien misztifikálja a játékait, ez egy olyan marketingstratégia, amiben nagyon jók. Nem csak egy játékot készítenek, hanem komplett világokat építenek fel a képregényekkel, animációs- vagy CGI-filmekkel, írnak egy izgalmas történetet szuper narratívával, így adva személyiséget a játékaiknak. Persze maga az Overwatch világa nem mondható különösebben egyedinek, sőt ha elemeire bontjuk a játékmechanikát, ott sem találunk igazán korszakalkotó dolgokat; minden csodát a csapat legendagyártásának és remek újrahasznosításának köszönhetünk. Nem titkoltan rengeteg alapötletet vettek át olyan játékokból, mint a Team Fortress 2 vagy Dota 2, ami eredetileg egy Warcrafthoz megtalálható modból fejlődött ki.
Az Overwatch esetében is egy hős és csapatalapú multiplayer akciójátékról van szó, amiben belső nézetben játszva, két csapatra bontva küzdhetünk egymás ellen. Minden hősnek megvannak a maga erősségei és gyengéi, a képességeik pedig különféle kasztokba sorolják őket. Akárcsak egy MOBA-nál, meg kell tanulni használni a képességeiket, és minél többükkel

boldogulunk, annál jobb játékosok vagyunk – aki ennél is mélyebb általános leírásra vágyik, az a PC Guru 2016/06-os számában elolvashatja wilson kolléga akkori, vanillaváltozatos tesztjét.

Persze az abban leírtak jó része már nem aktuális, mert az Overwatch a mai napig példátlan sebességgel fejlődik, a Blizzard hidegvérű precizitással építette köré az esport szegmensét, azon belül is külön az Overwatch League intézményét, melynek rengeteg csapata van jelenleg is, hamarosan pedig további istállók csatlakoznak a feláláshoz. A játék hivatalosan 2016. május 24-én jelent meg, de elég hosszú alfa- és bétafázis előzte meg a végleges kiadási formát, a játékosok legnagyobb örömére sok ingyenesen játszható időszakkal. Ha a hivatalos kiadási dátumot nézzük, akkor még elképesztőbb az az iram, amit a Blizzard a játék fejlesztésével diktál, mi pedig megnézzük, mik voltak azok a nagyobb változások, illetve mérföldkőnek nevezhető újítások, amelyek útján az Overwatch elérte jelenlegi állapotát.

SEMMI SEM UGYANAZ

Nem fogok minden apróbb frissítést megemlíteni, kisebb javítások és finomhangolások szinte minden héten érkeznek, ezért csak a fontosabb hősöket vagy a játékmenetet gyökeresen érintő változtatásokra térek ki. Elsőként a Competitive módot szeretném kiemelni, mely a megjelenés utáni első hónapban érkezett a játékba, a különböző platformokon egy nap eltéréssel. Sok játékosnak itt kezdődött meg a Bronz/Silver/Gold kálváriája, a purgatórium, ahonnan úgy érzi az átlag játékos, hogy nincs kiút, mások meg akár a profi esportoló szintig is eljutottak. A Competitive mód szezonokra

(season) van bontva, és egy szezon csak két hónapig tart a kezdeti három helyett. Ahogyan az egész játék, úgy a Competitive mód is folyamatosan fejlődik, csiszolják, hogy játékosbarát legyen. Sok támadás éri az Overwatch játékos közösséget, hogy toxikus a viselkedésük, de ez a jelenség egy külön cikket érdemelne, sőt pszichológiai szakkönyveket lehetne írni róla.

Rengeteg változtatás és javítás történt 2016 óta, sok bug lett javítva a pályákon, hősökön – például Gibraltár pályán Pharával boxon kívüli repkedés –, a második szezon kezdetekor megújult a skill rating – továbbiakban SR – szisztéma is, és ez a következő nagy változás, ami magával hozta az úgynevezett Tier-szintrendszert. Megérkezett a „penalty" (büntetés), új módon számolta a játék a Competitive pontokat, és végre megkaptuk a „draw" lehetőséget a meccsek eredményénél. Érdekesség, hogy az első szezon idején 1-100 között voltak a skill rating pontok, egy nyert meccsért egy pont járt. Még volt hirtelen halál – sudden death – és a játék érmefeldobással döntötte el, melyik csapat támad vagy védekezik. Ugyan a Tier-rendszer még most sem tökéletes, de a legutóbbi – a cikk írásakor még éppen zajló – tizenegyedik szezon volt az egyik legkiegyensúlyozottabb, még annak tükrében is, hogy képesek voltak Wrecking Ball karakterét betenni a választható hősök közé. Tíz besoroló meccset kell mennünk, minél többet nyerünk, annál nagyobb az esélye, hogy magas szintre dob majd minket a játék, de jelenleg nem csak a nyert és vesztett meccsek arányát nézi a program, hanem az egyéni teljesítményünket, vagy a csapatok átlag SR-szintjét egymáshoz képest. A hatodik szezon óta azok a Bronze, Silver, Gold vagy Platinum játékosok, akik öt vesztett meccsben sem érték el az adott tier – pl. Gold – SR szintjét, visszaesnek egy alacsonyabb szintre.

AZ OVERWATCH SIKERÉT NEM CSAK A STABIL JÁTÉKOSBÁZIS MUTATJA, DE ESPORTKÉNT IS NAGY IGÉNY VAN RÁ.

Megjelenés óta hét hős csatlakozott a már meglévő karakterekhez – Ana, Sombra, Orisa, Doomfist, Moira, Brigitte és Wrecking Ball –, valamint szintén hét új pálya került bele a Quick és Competitive módokba, amelyek az Eichenwalde hybrid, Oasis control, Horizon Lunar Colony assault, Junkertown escort, Blizzard World hybrid, Rialto escort, Busan control neveket viselik. Lunar Colony az egyik legkevésbé kedvelt map, nem csoda, hogy 2018 nyarán nagyobb változtatásokat kapott, és jobban védhetővé vált az első pont. Még idén kaptunk egy hasznos újítást, ami úgy kellett, mint egy falat kenyér: a Looking for Group segít azoknak, akiknek nincs fix csapata. Az új opcióval poszt és SR szerint tudunk csatlakozni egy csapatba. Ezzel majdnem egy időben az Endorsement rendszer is elérhetővé vált, ahol jelezni tudjuk egy-egy játékosról, mennyire jó csapatjátékos, esetleg jól kommunikál. Kivették az egyik kedvenc opciómat, amivel preferálhattam egy játékost, és nagyobb eséllyel tett össze vele a játék, helyette hét napra kizárhatunk maximum két játékost, akikkel nem óhajtunk közösködni.

2017. február 27-e óta Custom Game módban is apríthatjuk egymást, ahol kedvünkre állíthatjuk a játék beállításait. Az Arcade pedig folyamatosan bővül újabb és újabb játékokkal, és azon belül kizárólag itt megtalálható pályákkal, az eventekhez – időszakos játékon belüli események – is rendszeresen érkezik valamilyen játékmód, ilyen a híres és kedvelt Lucio Ball a Summer Games event alatt. Válogathatunk 1v1, 3v3 vagy 6v6 játékok közül, és immár több Arcade játékot játszhatunk külön Competitive módban is – ilyen például a zászlófoglalás. 2017 decemberében az egyik legfontosabb

újdonság is megérkezett, ez volt a reporting system – a játékos jelentése. Érkeztek is a visszajelzések, hogy az egyébként rendkívül negatív játékosbázis kezd megtisztulni.

Azért el kell mondanom, a reportrendszer sem tökéletes, de szükségszerű, és kell lennie valamilyen kontrollnak az olyan játékosokkal szemben, akik direkt rombolják mások szórakozását. A végső kérdés mindenkinek az, hogy érdemes-e visszatérni vagy újként belekezdeni? Szerintem jobban, mint bármikor.

MINDENKI VÁLTOZIK

A pályák megfelelő kialakításán kívül a másik legfontosabb dolog, hogy a hősök minél nagyobb egyensúlyban legyenek. Itt pedig azért csetlik-botlik a Blizzard, a finomhangolás nem éppen az erősségük, ennek pedig rengeteg oka van, ezeket felsorolni viszont nem tudom, mert bizony nincs annyi helyem a cikkben.

Azért van fény az alagút végén, az utóbbi fél évben biztató a stúdió hozzáállása a frissítésekhez. Talán a legnagyobb globális változás az volt, hogy megszűntek az eredeti posztok: attacker, defender, tank, support. Megszületett a „tank, damage, support" szentháromság, ami sokkal jobban működik. Sőt, végre áthelyezték a legproblémásabb hőst is – erről később még beszélünk. Összeszedtük a legnagyobb hősöket érintő változásokat a kezdetekig visszamenőleg!

Ana – A Nano Boost ultimate képesség most már 300 életet gyógyít a kiválasztott csapattárson. Nincs többé az a veszély, hogy az alacsony életű dragonbaledes Genji azonnal meghaljon az Ultinkkal együtt.

Hanzo – A karakter elég nagy újradolgozáson ment keresztül, elvették a Scatter Arrow képességet, helyette érkezett a Storm Arrow, mely gyorsan egymás után instant kilőhető nyilakat biztosít egy rövid ideig, viszont kevesebbet sebeznek, mint egy sima lövés. A Lunge képességgel duplaugrással a levegőben képes irányt változtatni bármelyik irányba.

D.Va – Kezdetben a Self Destruction robbanása akár meg is ölte a hőst, ezt hamar kivették. A Micro Missiles egy új képesség, miután nerfelték a Deffensive Matrixát, aminek eredményeként jóval agresszívebb játékstílusban lehet vele játszani.

Junkrat – Nem sebzik a gránátjai, sem az Ultimate Rip - Tire képesség.

Roadhog – Először is sok gond volt a karakter Hook képességével, a játék kezdetekor igen lehetetlen helyekről is képes volt berántani karakterünket ez a kedves malacpofa, hogy a „kanyarhook" csodákat már ne is említsem. Ezeket elviekben javították, bár néha napján látni falon, illetve textúrán keresztül történő berántásokat.

Reaper – Régen minden megölt ellenfél hátrahagyott egy kis lélek bogyót – orb –, amelyet felvéve a karakter gyógyította magát a kiosztott sebzés arányában. Miután ezt kiszedték, jelenleg minden lövéssel az általa kiosztott sebzés 20 százalékát gyógyítja vissza magán.

Sombra – Hackerünk láthatatlansága most már addig tart, amíg ki nem kapcsoljuk, vagy sebzést nem kapunk. Megy a vita, hogy ez most erősítés vagy gyengítés, mindenesetre alacsonyabb szinteken Sombra még mindig pang, és nem igazán tudják jól kihasználni. Sokszor megy a levesbe az Ultimate, mivel a csapat nem áll rá készen, vagy szimplán nem kezdenek vele semmit.

Mercy – Overwatch-körökben ismert poénná vált, hogy amikor a játék

AJÁNLOTT HŐSÖK KEZDŐKNEK

MERCY

Szerep: support
Jó párosítás: Pharah, Soldier76, Reinhardt, Orisa, Bastion.
Veszélyes hősök: a flankerek általában – Tracer, Genji, Reaper, Sombra, Moira.

A játék alapjait könnyű vele megtanulni, különösebben nincs szükség jó célzásra, és viszonylag passzív vele a program. Első körben, ha valaki még az FPS játékok területén is tapasztalatlan, tökéletes választás. Nagy heal potenciál még a nerffel is – 60-ról 50-re csökkent a healing –, és a damage boost is jól jön.

LUCIO

Szerep: support
Jó párosítás: minden pályán, minden hős mellé elfér.
Veszélyes hősök: Sombra, Mei, Pharah, Soldier, Junkrat, Brigitte.

Szintén nem túl bonyolult hős, vele már jól lehet gyakorolni a játék fizikáját is, a másodlagos lövésével pedig távol tarthatjuk magunktól a veszélyesebb ellenfeleket, de akár le is lökhetjük őket a pályáról. Nagy a healing potenciálja, de szinte minden pályán jól jön a mozgássebesség gyorsítása is. Ultimate képességével főleg a területre ható, hirtelen érkező, nagy sebzést védhetjük ki. Kapott nemrégiben egy kis buffot is – növelték a heal távolságát és a Sound Barrier is erősödött.

PHARAH

Szerep: damage
Jó párosítás: Mercy, Reinhardt, Zarya, Mei, Sombra, Ana.
Veszélyes hősök: Soldier76, Mccree, Hanzo, Widowmaker, Zenyatta, Sombra, Ana, D.Va – kizárólag a megfelelő kezekben.

Inkább területre sebzünk vele és nem konkrét célpontra, ezért a kevésbé jó célzók is választhatják. A repülés koordinálását és az üzemanyaggal való játékot kell nála jól begyakorolni. Ha egy Mercy társul velünk, a legjobb kombinációt kapjuk. Az ultimate képessége – Rocket Barrage – sok sebzést oszt ki viszonylag nagy területre, igyekezzünk más ultikkal együtt használni, mint Reinhardt Earth Shatter, Zarya Graviton Surge vagy Mei Blizzard. Legfontosabb, amit meg kell jegyezni: maradjatok a levegőben!

SOLDIER 76

Szerep: damage
Jó párosítás: minden pályán, minden hős mellé elfér.
Veszélyes hősök: Junkrat, D.Va, Reaper.

Jack Morrison az Overwatch egykori parancsnoka az egyik legkönnyebben használható támadó hős. Akik már gyakorlottabbak FPS-játékokban, azoknak nagyon könnyen fog menni, közepes célzó tehetséggel is el lehet vele lavírozni. A Biotic Field minket és társainkat is tudja gyógyítani, a Helix rakéták megfelelő használattal tökéletesen szedik le a Tracerhez hasonlóan kevés élettel rendelkező hősöket, a Tactival Visor pedig egy könnyen használható ultimate, csak igyekezzünk oldalba kapni az ellenfeleket. Soldier76-tal eleve érdemes általában oldalról támadni és nyomást gyakorolni a supportokra és a tankokra.

D.VA

Szerep: tank
Jó párosítás: minden pályán, Zayra, Reinhardt, Mei, Sombra.
Veszélyes hősök: Junkrat, Reaper, Sombra, Zenyatta, Reinhardt.

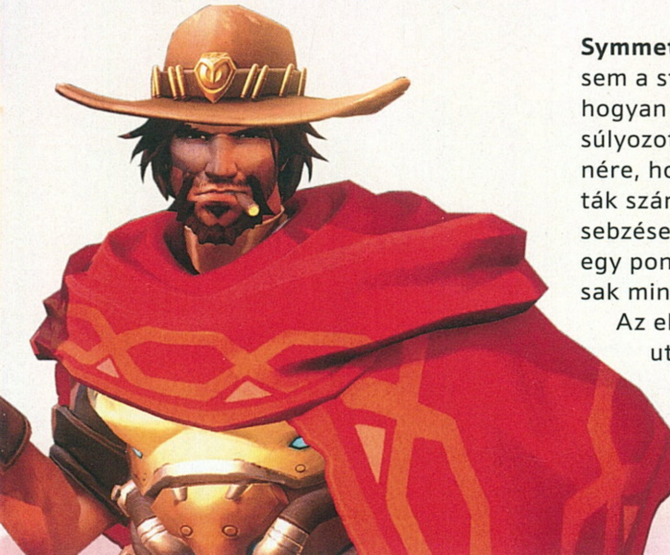
Igyekezzünk vele a supportokat nyomás alatt tartani, erre D.Va tökéletes. Berepülünk, nyomjuk a Micro Missile-t, mintha nem lenne holnap, és ha ötven százalék alatt vagyunk, nyomás vissza a többiekhez. A mátrixot tartogassuk nagyobb beérkező sebzés elnyerésére, mint amilyen egy Pharah, Soldier76 vagy Mccree ultimate. Az utóbbi két hősre nyugodtan repüljünk rá, és nyeljük el a beérkező sebzést. D.Va ultija pusztán elijesztésre is alkalmas, elég hamar újratöltődik, de azért, ha lehet, ne pazaroljuk el. Egy Mei, Zarya, Sombra vagy Reinhardt ultival kiegészülve szinte biztos a siker, igyekezzünk kicsit magasabbról ejteni a bombát.

ORISA

Szerep: tank
Jó párosítás: minden pályán, Zayra, Bastion, Mercy, szinte bárki
Veszélyes hősök: Junkrat, Reaper, Sombra, Genji, Tracer, Pharah

Könnyen kezelhető hős, szinte bármilyen csapatba elfér mindegyik pályán. A lövése nem túl pontos, viszont sok töltény van a tárban, szóval ne sajnáljuk szórni a tömegbe, vagy a pajzsos hősökre. A Halt egy nagyon szórakoztató és hasznos képesség, olyan, mint egy mini Graviton Surge, egy pontba összehúzza az adott területen tartózkodó ellenfeleket, olyan pályákon, mint Ilios: Well kifejezetten hasznos, és egy élmény lehúzni három vagy négy hőst a kút mélyére.
A Fortify képességét használva nem hatnak ránk mozgást korlátozó skillek, így Reinhardt charge vagy Mei Ultimate nem ejt zavarba.

direktora, Jeff Kaplan, bejelentkezik az újabb frissítések híreivel, a Mercy-játékosok a szoba szegletébe kuporodva várják az ítéletet. A hatalmas healing potenciálja és tömeges újraélesztés képessége miatt meccseket tudott eldönteni, és rendkívül passzív volt vele a játék. Magát a felélesztést meghagyták egyszerű képességként, de most már csak egy hőst tud visszahozni egyszerre, és elég hosszú, mire a képesség visszatölt. A Valkyrie mint ulti jobban működik, és így a hőssel is kicsit agresszívebben lehet játszani a repülés és a felerősített képességek miatt.



Symmetra – Sokáig nem találta sem a stúdió, sem a játékosbázis, hogyan lehetne őt igazán kiegyensúlyozottan használni. Annak ellenére, hogy support hősként tartották számon túl sok volt a kiosztott sebzése, és képességei is inkább egy pont védésére voltak alkalmasak mintsem a többiek kisegítésére.

Az első nagyobb újradolgozása után rájöttek, hogy ez sem működik igazán, továbbra is helyzetfüggő maradt a használata. Aztán a posztok átdolgozásával ő is megkapta a megfelelő gondoskodást. Csak három sentryt tudunk letenni vele, viszont messziről bárhova odadobhatjuk! Így elérve olyan helyeket, ahova más nem tud sebzést kiosztani. Több élete van a három egységnek, és többet is sebeznek. Az elsődleges tüzelés nem tapad rá végre az ellenfélre, hanem Zarya lézsugarához hasonlóan működik, és elég erős is, míg a kettes lövés gyorsabb lett, és ha eltalál valakit, akkor a közelben állókat is sebzi. A teleport egyszerű képességként maradt meg, amit változatosan lehet alkalmazni. Végül pedig megkapta új Ultimate képességét is, a Photon Barriert, ami az egész pályát átívelő 5000 élettel rendelkező óriás pajzs. Igaz, hamar eltűnik, de megfelelő időzítéssel nagyon hasznos tud lenni.

HEARTHSTONE

ADU ÁSZ ÉS ROJÁLFLÖS

írta: **AstroDave**

Gyakorta megesik, hogy egy stratégiai- vagy szerepjáték egy másik műfaj számára is ihletet nyújt; ilyen volt például a (ma már sajnos nem működő) Might & Magic: Duel of Champions, a Witcherből kiemelt Gwent vagy éppenséggel ilyen a gyakran elfeledett The Elder Scrolls: Legends is.

A Hearthstone eredetileg a Heroes of Warcraft alcímet viselte, amiből sejteni lehet, hogy ez alkalommal Azeroth kártyalapra nyomott hősei fogják megvívni élet-halál harcukat, a csatateret pedig a birodalom egy-egy érdekesebb helyszínéről mintázott asztal jelenti az erdő mélyén lévő fogadóban. Kerülj beljebb, helyezkedj el kényelmesen, igyál egy korsó nedűt és vedd elő kabátod zsebéből sokat látott paklidat.

AZEROTH BIBLIÁJA

A szabályok ismerősek lehetnek azok számára, akiknek volt szerencséjük a Magic: The Gathering papíralapú, netán digitális változatához; az általánosan ismert, francia vagy magyar kártyákkal vívott játékokkal ellentétben ezúttal is saját magunk által összeállított paklikkal vehetjük fel a harcot az ellenféllel. Kilenc hős közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikust. A hősök elsősorban az általuk használt speciális képességben különböznek: a harcos szerepében Garrosh Hellscreamet találjuk, aki egyre erősebb pajzzsal védi magát a támadásoktól, a sámán Thrall különféle totemeket idézhet, a zsivány Valeera tőrökkel szereli fel magát, míg a paplovag Uther zsoldossereget toboroz maga köré. Mellettük választható még a druida Malfurion (ő pajzsot és fegyvert is kap), a boszorkánymester Gul'dan, aki némi életerőért cserébe plusz lapot húzhat, a máguslány Jaina tűzlabdákat szór, a vadász Rexxar az ellenfél hősét nyilazza, míg végül a pap Anduin Wrynn a gyógyítás mestere. Amennyiben rátaláltunk a megfelelő karakterre és összeállítottuk a harminc lapból álló paklinkat, irány a csatatér. Célunk nem kevesebb, mint a szembenálló fél életerejének nullára csökkentése, ehhez pedig lényeinket és varázslatainkat vethetjük be, amelyek több-kevesebb mana kristályba kerülnek. Minden kör egy új lap húzásával indul és plusz egy manát is kapunk, amiből maximum 10 lehet. Innentől kezdve pedig már csak az összerakott dekken és némileg a szerencsénken múlik, hogy bevigyük a döntő csapást az ellenfélnek.

ITT ÚGYSE JÖSSZ ÁT!

Megidézett harcosaink kettős szerepet töltenek be: egyrészt magukra háríthatják a hősre irányuló támadást, másfelől rohamozhatunk velük. Erősségüktől függően mindegyikük játékba hozásának ára van (egy egyszerűbb zsoldos akár ingyen bevethető, míg egy pusztító kreatúra a teljes kristálykészletünket felemésztheti), továbbá rendelkeznek egy támadó- és életerő értékkel. Ezen felül a legtöbbjük valamilyen speciális képességnek is birtokában van: akad olyan, amelyik a többieket erősíti (például megnöveli a sebzésüket), netán áthatolhatatlan pajzsot képezve védi a főhőst, immunis a varázslatokra, egy körben többször támadhat, vagy esetleg életelszívással gyógyítja a vezért. Teremtményeink java megidézést követően még nem harcképes, azonban némelyikük akár rögtön rohamozhat (a Charge-osak bárkire rávethetik magukat, míg a Rush-olók csak más lényeket vehetnek célba). A kombinálási lehetőségek száma tehát igencsak magas, főleg, ha mindezekhez hozzávesszük a rejtőzködőket, akik csak egy

támadást követően válnak láthatóvá, a mérgező bestiákat, amelyek életerőtől függően bárkit harcképtelenné tesznek, vagy akár a friss kiegészítővel bevezetett mágneses robotokat, akik képesek egymással összeolvadni, ezáltal pedig egyre erősebbé válnak.

Zsoldosainkon kívül a varázslatok is paklink elengedhetetlen részét képezik. A lényekhez hasonlóan ezek is szerfelett sokfélék: sebzést okozhatunk velük, elvesztett életerőpontokat állíthatunk vissza, extra lapokat húzhatunk, lefagyaszthatunk, esetleg teljesen meg is semmisíthetünk egy kreatúrát. A varázslatok egyik speciális típusát jelentik a titkok, amelyek rejtve maradnak, amíg egy adott követelmény nem teljesül; például Rexxar egyik rejtett csapdája kettőt sebez minden ellenfélen, ha a hőst támadás éri, míg Jaina semlegesíthet egy varázslatot, netán plusz pajzsra tehet szert. A lényeken, mágián és titkokon kívül egy negyedik típust képeznek a fegyverek, melyek segítségével maga a főhős is beszáll a csetepatéba, és néhány körön keresztül komoly mészárlást vihet végbe, továbbá javíthatja egy-egy lénye tulajdonságát is; a paladin kardjával például négy körön át hármat sebezhetünk, és minden támadást követően +1/+1-et ad minden katonának, míg a tolvaj egyik pengéje egy életerőt visz le aktiváláskor.

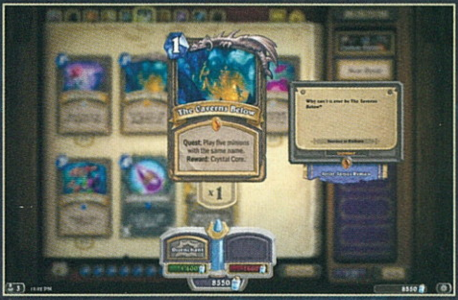
A HEARTHSTONE TÖRETLEN SIKERÉNEK KULCSA, HOGY A KÉSZÍTŐK SOSEM HAGYJÁK UNATKOZNI A RAJONGÓKAT.

A FOGADÓ HÍVOGATÓ FÉNYE

Amíg nem mozgunk teljesen otthonosan a lapok jellemzőit illetően, érdemes gyakorlásképpen jó néhány mérkőzést megvívnunk a kocsmárossal. Egy-egy összecsapást követően tapasztalati pont a jutalmunk, bizonyos szint elérését követően pedig egy-egy új kártya a jutalmunk. Ezen kívül érdemes figyelmet szentelni a napi küldetésekre is, amiket teljesítve arany üti a markunkat, ezt pedig újabb csomagok vásárlására fordíthatjuk.

A Hearthstone ugyanis teljesen ingyenesen, valódi pénz ráfordítása nélkül is tökéletesen élvezhető, gyűjteményünket csupán a belső fizetőeszköz használatával is bővíthetjük. A gyakorlást követően kellő rutinnal és bátorsággal felvértezve kipróbálhatjuk taktikai érzékünket élő játékosokkal is, vívhatunk egyszerű meneteket, de rangsorolt meccsekre is mód van, létezik továbbá egy aréna, ahol mindenki egyenlő eséllyel válogathatja össze a pakliját a felkínált lapokból. Végezetül ott vannak a hetente változó kocsmai csetepaték is, ahol rendszerint a feje tetejére állnak a szabályok – a nyertes jutalma azonban egy bontatlan csomag. A Hearthstone roppant szórakoztató, jelenleg talán a legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajáték több millió aktív játékossal, a rendszeres frissítéseknek hála pedig nincs két egyforma meccs. Ráadásul a buszon, mobileszközökön is bármikor lenyomhatunk pár meccset.

Hearthstone – Tippek kezdőknek



Akik most ismerkednének a Hearthstone-nal, azok a jó pár hős, rengeteg (jelenleg több mint 1500) lap és a számos játékmód miatt picit elveszettnek érezhetik magukat – nekik szeretnénk néhány ötlettel segíteni, hogy sikeresen tegyék meg első lépéseiket.

Kezdetben mindenképpen az oktatómóddal érdemes megismerkedni, amelyben a fogadós örömmel lát el hasznos tanácsokkal. Eleinte ugyan csak egy előzetesen összeállított mágus-paklit használhatunk, azzal kell legyőznünk a többi harcost, hogy aztán végül mindegyiket feloldhassuk. Ahogyan haladunk előre, egyre jobban megismerjük a hősök és a lapok képességeit, a napi küldetések elvégzéséért kapott aranyból bővíthetjük gyűjteményünket, idővel pedig nekiláthatunk első saját dekkünk összeállításának, amivel kapcsolatban érdemes néhány szempontot szem előtt tartani. Ügyeljünk például arra, hogy nem feltétlenül tanácsos túlzottan sok magas költségű lényt magunkkal vinni – csábítóak ugyan a magas támadó- és védőértékkel rendelkező fenevadak, de mivel minden körben csak plusz egy manát kapunk, ezért hiába lapul a kezünkben kezdetben fél tucat 10 kristályba kerülő vérszomjas bestia, őket csak nagyon sokára fogjuk játékba hozni, és közben az ellenfél könnyen fölénk kerekedhet sok kisebb lény megidézésével. Éppen ezért egy jól kiegyensúlyozott pakli jelenti a siker kulcsát: dekkünk harmada álljon 2-3 manába kerülő zsoldosokból, akik a meccs elején különféle javakat nyújtanak. Érdemes például olyanokat bevetni, akik plusz lapokat adnak; ilyen például a Hunter Jeweled Macaw-ja, ami egy véletlenszerű bestiával bővíti a hadsereget, vagy ott van például a mágus Shimmering Tempestje, ami elhalálozáskor egy varázslatot ad. Természetesen csak olcsó lényekkel nehezen vívhatunk ki győzelmet, ezért mindenképpen legyen a tarsolyunkban pár magas értékű lap is, amiket a végjátékban tudunk felhasználni – egy 9 manáért lehozott, 8/8-as azonnal támadó King Krush például roppant kellemetlen tud lenni egy tauntos lény nélküli, alacsony életerejű hős számára.

A Hearthstone egyik nagy előnye, hogy folyamatos bővülésen esik át, évente három alkalommal jelennek meg hozzá új kiegészítők, amelyek újfajta mechanikákkal frissítik a meccseket. Mivel a közel kétezer lapot igencsak nehéz volna kezdőként átlátni, ezért a pár évvel korábbi szettek elavulnak, őket már csupán úgynevezett 'wild' módban lehet használni, míg a standard változatban csak a friss bővítmények lapjai közül szemezgethetünk (jelenleg a 2017-es Journey to Un'Goro előttiek már a wild részét képezik). Éppen az Un'goro-s csomag vezetett be egy újfajta laptípust, az úgynevezett Küldetéseket – ezek lényege, hogy a mérkőzés alatt egy adott célt elérve egyedi (és rendszerint roppant hatásos) jutalomban részesülünk: a druida feladata például, hogy idézzen meg öt darab ötnél magasabb támadóértékű kreatúrát, siker esetén egy 8/8-as dinót kap, aki nullára csökkenti a minionok költségét a pakliban. Az efféle questeket

véghezvinni nem egyszerű és alaposan átgondolt paklit igényelnek, de vannak egyszerűbb tematikákon alapuló trükkök is, amelyek rendszerint az adott hős speciális képességén alapulnak. Valeera pakliját például érdemes lehet a fegyverek köré építeni, hiszen ő alapesetben is felszerelkezhet egy tőrrel, de varázslap formájában is adhatunk pengét a kezébe: az Assassin's Blade négy körön át hármat sebez alapesetben, ám a Deadly Poison segítségével plusz két támadásra tehetünk szert, a Cutthroat Buccaneer nevű kalóz pedig szintén plusz eggyel erősít a tőrünkön, ha az adott körben egy másik lappal együtt idézzük meg (combo lap).

Egy nyerő dekk elengedhetetlen részét képezik az úgynevezett 'tisztogató' varázslatok. Számos játékos épít ugyanis a kis költségből gyorsan megidézhető és egymást erősítő lényekre (a Murloc típusú jószágok kifejezetten alkalmasak erre a célra), és mire észbe kapnánk, tele is van velük az asztal. Őket egyenként eltávolítani meglehetősen bosszantó tevékenység, ilyenkor jönnek jól azok a varázslatok, amelyek egyszerre több ellenfelet sebeznek – a mágus Blizzardja például mindenkinek kioszt két sérüléspontot, ráadásul le is fagyasztja őket, hogy a következő körben ne tudjanak megmozdulni se, de roppant hasznos a Flamestrike is, ami néggyel csökkenti a szembenálló fél seregének életerőpontjait.
Ez természetesen fordítva is igaz, tehát mi se pakoljunk le egyszerre mindenáron sok gyenge zsoldost, mert az is lehetséges, hogy az újabb fordulóban már nyomuk sem fog maradni.

Miután végeztünk a tanítómóddal, kioldottuk az összes hőst és bővítettük kártyagyűjteményünket, tegyük meg első bizonytalan lépéseinket az élő játékosok elleni csaták irányába. Előfordulhat persze, hogy kezdetben kevés sikerélményünk lesz, azonban egyfelől elleshetünk pár érdekesebb trükköt a veteránoktól, másrészt pedig a napi küldetésekkel további aranyra teszünk szert és vásárolhatjuk az újabb csomagokat; arról nem is beszélve, hogy a menetek után tapasztalati pontokat kapunk, bizonyos szint után pedig újabb kártya a jutalmunk. Másokkal küzdhetünk egyszerű, gyors mérkőzéseket, vagy pedig rangsoroltat is, ahol 25-ös rangról indulva győzelmekkel haladhatunk a létrán – az adott hónapban öt nyert menetet követően hátlap, kártya és némi nyersanyag jár elismerésül.
Az alapanyagot (dust) egyébként lapok előállítására lehet fordítani; ha tehát valamire feltétlenül szükségünk volna, és sok csomagot kibontva sem kaptuk meg, akkor egyszerűen állítsuk elő – a lapok ára szintjüktől függ, míg tehát egy normál zsugát 40 porból szerezhetünk meg, addig egy legendásért 1600-at is elkérnek.
Az arénában (némi pénz kifizetését követően) a kaszt kiválasztása után három véletlenszerű lapból tehetjük össze paklinkat, ami az adott aréna végéig érvényes marad; ez esetben azonban már némi rutin szükséges lehet, hogy alkalmazkodni tudjunk a felkínált lehetőségekhez. Indíthatunk továbbá minden héten változó (és sokszor teljesen rendhagyó) szabályokon alapuló Kocsmai bunyót, kihívhatjuk egy barátunkat egy-két mérkőzésre, végül pedig egyszemélyes kalandokba is belevethetjük magunkat. A The Witchwood-sztoriban például négy egyedi hőssel kell 8 egyre nehezedő küldetést végrehajtanunk, míg a The Frozen Throne-ban magával a Lich Kinggel szállhatunk szembe, az összes ellenfél legyőzéséért pedig három Knights of the Frozen Throne kártyacsomag jár jutalmul.

2X NVME SSD | DUAL-SLOT | 4X HDD/SSD | 64 GB DDR4 | TRIPLE DISPLAY | DUAL GIGABIT

SZ270R9 ▸ FELTŰNŐ ÉS NAGY TELJESÍTMÉNYŰ

Nagy teljesítményű mini PC egyedülálló kivitelben: A feltűnő R9 dizájn a szabadon beállítható RGB LED világítással olyan gamerek és hardverőrültek számára készült, akik a szerény küllemű megjelenés helyett inkább a nagyszínpadot választják. Az SZ270R9 nem fogja vissza magát, és a ház külsején is öntudatosan demonstrálja parádés rendszerteljesítményét, amelyet high end komponensek táplálnak.

- JELENLEGI INTEL CORE PROCESSZORMODELLEKHEZ
- RENDKÍVÜLI DIZÁJN RGB LED-EKKEL
- ALKALMAS DUAL SLOT GRAFIKUS KÁRTYÁKHOZ
- TURBÓ GOMB AZ ÓRAJEL MEGEMELÉSÉHEZ**
- WINDOWS TOOL A KONFIGURÁLÁSHOZ
- CSATLAKOZÓHELY NÉGY MEREVLEMEZ/SSD SZÁMÁRA
- HÁROM M.2 CSATLAKOZÓHELY
- TÁMOGATJA AZ INTEL OPTANE TECHNOLÓGIÁT

* Gyártók által ajánlott fogyasztói ár, mely tartalmazza az ÁFÁ-t.
**K sorozatú Intel Core processzorokat feltételezve (változtatható multiplikátorral).
Fenntartjuk a műszaki változtatás és kiegészítés jogát.

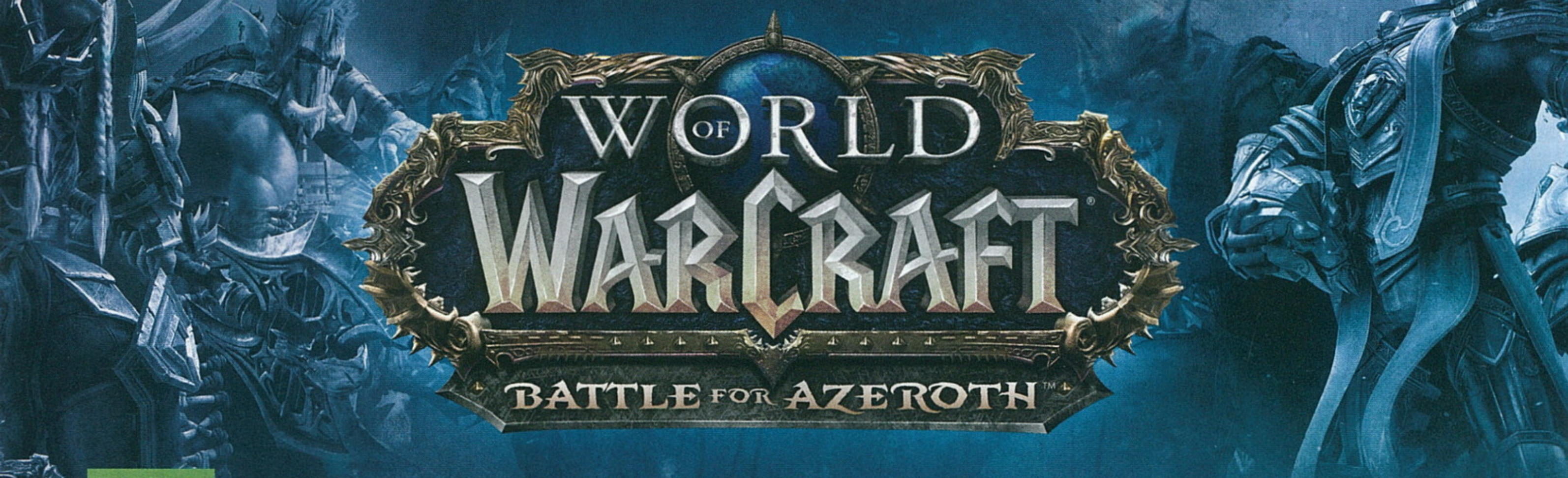
www.shuttle.eu

JTC SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZ NAGYKERESKEDELEM www.jtc.hu
iPon www. ipon.hu
PCland.hu www.pcland.hu
Focuscamera www.focuscamera.hu
Shuttle®

PC GURU

PS4
CALL OF DUTY
BLACK OPS
IIII
2018.10.12.
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
© 2018 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS, and the shield logo are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are property of their respective owners.
MAGNEW GAMES
TREYARCH
ACTIVISION

A TOTÁLIS HÁBORÚ



írta: **Bryce**

Hihetetlen, de már a hetedik kiegészítőjével támad a World of Warcraft (ezután csak WoW), amely a legutóbbi világégés – azaz Lángoló Légió újabb hadjáratának megállítása – után újfent a Szövetség és a Horda ellentétjére kívánja helyezni a hangsúlyt.

Nem kevesebb mint 14 évet és hét kiegészítőt tudhat a háta mögött a WoW, ami még mindig túlzás nélkül az MMORPG-piac királyának számít, hiába próbálták mások kisebb-nagyobb próbálkozásokkal meglovagolni az általa gerjesztett hullámokat – pedig nem is voltak kevesen! 2018-ban eljutottunk odáig, hogy a WoW-hoz hasonló „tradicionális" MMORPG-k, amelyek többmilliós játékosbázissal büszkélkedhetnek, és amik nem fizetős DLC-k formájában, hanem a havidíj ellenében kapott tartalmi frissítésekkel kívánják a nagyobb kiegészítőkig fenntartani magukat, igencsak megfogyatkoztak, így egyre többen térnek vissza Azeroth világába, vagy éppen kezdenek el ismerkedni vele. Jómagam a Lich King elpáholása (nem, anyám a mai napig nem tudja, hogy legyőztem a Lich Kinget) után akasztottam szögre a puskámat, és indultam útnak egy messzi-messzi galaxisba, hogy csak 2016 elején – pont a Warlords of Draenor végét elcsípve – térjek vissza, természetesen Sargeras légiójának újabb, Azeroth elpusztítását célzó hadjárata miatt. A Legion két évig remek szórakozás volt, amit nem csak a visszatérő játékosok (mint jómagam), hanem a programot évek óta szüntelenül nyúzó rajongók is a The Burning Crusade-del és a Wrath of the Lich Kinggel emlegetnek egy lapon. Ehhez természetesen a program támogatottsága is nagyban hozzájárult, így tehát fel volt adva a lecke az újabb felvonásnak, amiben a mostanában háttérbe szorított frakciók közti ellentét kerül előtérbe.

A Blizzard már a premier előtt is alaposan felcsigázta a játékosokat, köszönhetően a megjelenés előtt kiadott könyvnek – melyet az a Christie Golden írt, aki tavaly óta a Blizzard íróstábjában dolgozik –, képregényeknek, Warbringers videóknak (egy, ami Jainaról szól, és egy, ami Sylvanasról), és végül a hordások lelki becsületét visszaállító „Soldiers" CGI videónak is. Mindennek tetejében a marketing oldalra is alaposan ráfeküdtek, így gazdagabbak lettünk pár mulatságos reklámfilmmel, melyek természetesen a Szövetség vs. Horda témát dobták át a mi világunkba, avagy a játékosok életébe.

A BECSÜLET NÉLKÜLI HÁBORÚ

A Legion végén, bebörtönzése pillanatában Sargeras beleszúrta gigászi méretű kardját bolygónk, Azeroth, szívébe, amiből ezek után egy különleges anyag, az Azerite kezdett előtörni. Ez lényegében a bolygó életesszenciája,

mely hatalmas erővel ruház fel akármit és akárkit, ha az érintkezik vele. Ezt megtudván a két frakció természetesen rögvest versenyfutásba kezd az Azerite birtoklásáért, ami először hidegháborús hangulatot eredményez, majd miután Sylvanas – aki az Elhagyottak, és jelenleg egyben az egész Horda vezetője – megelőző támadásba lendül (azaz felgyújtatja az Éjelfek otthonát, és egyben szent fáját, Teldrassilt), fizikai konfliktusba torkollik. Természetesen a Szövetség se teketóriázik sokáig, és válaszcsapásként rögvest az Elhagyottak által uralt Lordaeron erőd ellen vonul, hogy a kígyó fejét lecsapva, már az elején pontot tegyen a háborúra. Ez az a pont, ahol a kalandorok, azaz mi, becsatlakozunk a történetbe.

A csatát követően a Sargeras kardja által megsebzett Silithusba sietünk, ahol Magnitól megkapjuk „Azeroth szívét", amellyel nem csak magát a bolygót tudjuk majd meggyógyítani, de ez lesz későbbi farmolásaink egyik oka is. A frakciók története ettől a ponttól különválik, hiszen mindenki a maga választottjához siet segítséget, no meg flottát szerezni a háborúhoz; így indulnak el a szövetségesek a tengerészetben jártas és terebélyes flottával rendelkező Kul Tirasba, míg a hordások a trollok még ma is kimagasló erőt képviselő birodalmába, amely Zandalarban található. Mind a két sziget és a rajtuk található 3-3 terület saját kampánnyal rendelkezik, amik nemcsak a kiegészítő legjobban sikerült részei, de merőben eltérő hangulatot árasztanak magukból, akárcsak maguk a szigetek, amiken játszódnak. Kul Tirast főleg boszorkányok, polipfejű Azshara-rajongók és a sziget feletti vezetést átvenni kívánó árulók színesítik, míg Zandalaron a vértrollok okozta nem túl szívellengető problémák és a polgárháború fogják kitenni a különböző zónák központi témáit. Amik amúgy nemcsak érdekesek, hanem szemkápráztatóan szépek is lettek!

VISSZATÉRTÜNK A WARCRAFT GYÖKEREIHEZ, ISMÉT A HORDA ÉS A SZÖVETSÉG RIVALIZÁLÁSÁÉ A FŐSZEREP.

Mind a hat zóna egyedi hangulattal támadja érzékszerveinket, legyen szó akár a látványról, akár a fülbemászó dallamokról. Bámulatos, hogy a már öregecskének számító motorból is mi mindent képesek kihozni a Blizzard művészeti csapata. Személyes kedvenceim közé sorolnám Stormsog's Valley-t, amelyik zöldellő területével és enyhén lovecraftos hangulatával azonnal magával ragadott, de szorosan követi a dél-amerikai hatású Zuldazar, amelyben a Zandalari birodalom fővárosa is található, egy komplett Jurassic Park megtöltésére elég őslénnyel körülvéve. Ezekben a változatos zónákban

küzdve juthatunk el az maximális szintig, hogy végül belevethessünk magunkat a kiegészítő lényegi részébe, hiszen az igazi játék – ahogy mindig is – bizony ott kezdődik!

ISMERŐS VIZEKEN

Ezúttal 120-as szintig húzhatjuk fel karaktereinket, magáról a fejlődésről azonban nem ejtenék túl sok szót, mert igazából minden maradt a régiben (ölj meg ebből X mennyiséget, hozz ebből Y darabot stb.), vegyítve a Legionből ismerős elemekkel. Minden zónában van egy kampány, pár tucatnyi mellékküldetés, amik hol komolyabban, hol lazán kapcsolódnak a terület fősodrához, és végül az egészet megfejelik egy ötfős instával, ami lényegében az adott zóna főtörténeti szálának a lezárásaként van jelen. Ezekből az instákból kezdéskeppen összesen 10 darab van, ám ezek közül csak hat olyan akad, amiknek normál módban (később meg akár Heroic- és Mythic-módban) már a játék elején nekieshetünk. A többiért bizony meg kell dolgoznunk, ami jelentheti szimplán jobb felszerelés beszerzését, vagy bizony az úgynevezett War Campaign mögé rejtett tartalom előkotrását. Ez utóbbi egy háborús kampány, egyben a jegyünk a riválisfrakció szigetére, ahol egy inváziós tábor létrehozása után tudunk küldetéseket csinálni. Illetve repuzni, ami fontos is lesz, mivel csak így tudjuk bizonyos pontoknál tovább folytatni a kampányt, aminek a végén egy új insta nyílik meg számunkra.

Kalandozásaink és instázásaink során mezei felszerelések mellett szerezni fogunk úgynevezett Azerite Geareket is, amik olyan sisakok, vállpáncélok és mellvértek lesznek, melyek saját fejlesztési ággal érkeznek, és lényegében mi választhatjuk meg, hogy milyen passzív bónusszal gazdagítsanak minket.

A Blizzard tulajdonképpen ezzel a rendszerrel kívánta helyettesíteni a legendás fegyvereink fejlesztésének elveszett örömeit, ám míg ott minden grindelés ellenére élveztem, ahogy egyre erősebb lett a fegyverem, addig itt a kapott fejlesztési fák túlságosan egyszerűek – mi több, érdektelennek érződnek, de persze, még csak a felszínt kapargatjuk. Lehet, hogy később, ahogy érkeznek az újabb és újabb felszerelések, szerteágazóbb

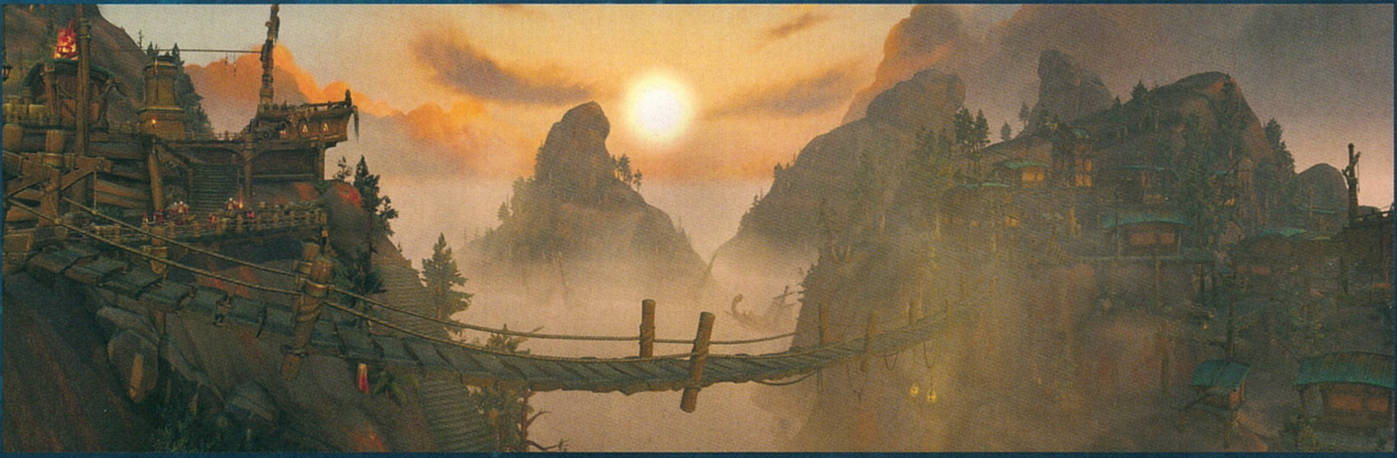
fejlesztési fákat kapunk majd, de jelen állapotában a rendszer csalódást keltően primitív a legendás fegyverek fejlesztéséhez képest.

Apropó Azerite Gear! Ahogyan a Legionnél, úgy itt sem hullnak ölünkbe a fejlesztési fák által kínált opciók, hanem bizony szinthez vannak kötve, pontosabban a kiegészítő elején kapott Azeroth szívéhez, aminek fejlesztéséhez Azeritera van szükségünk. Ezt az előző kiegből ismert World Questekből, a világban elszórt kincsesládákból és az új Expedíció játékmódból tudunk szerezni. Ez utóbbi egy véletlenszerűen generált szigetre kalauzol el bennünket, ahol főbb feladatunk a véletlenszerűen felbukkanó Azerite begyűjtése lesz, amit nemcsak bányászva, hanem akár szörnyek vagy éppen az ellenséges frakció által küldött ellenfelek likvidálásával is abszolválhatunk. Ezt a játékmódot lehetőség van PvE (Normal, Heroic, illetve Mythic) és PvP módban is játszani, így tehát, aki húsvér hordást/allist kíván elkapálni, annak erre is megadatik a lehetőség – és nem csak itt!

A 8.0-s javítás érkezésével megszüntették a különböző klasszikus szervertípusokat (PvP, PvE), és inkább saját, úgynevezett instance-okba száműzték őket. Ennek hála a PvP rajongóknak nem kell egy sajátosan erre létrehozott szerverre fáradniuk, ha gondtalanul akarnak összecsapni a világban az ellenséges frakciók képviselőivel, hanem egyszerűen bekapcsolják az új War Mode-ot. Hogy mi az a War Mode? Az ezt aktiváló játékosok egy nagy közös játszótérbe kerülnek, ahol bárhol és bármikor egymásnak eshetnek, ezenfelül plusz 10 százaléknyi XP jár, illetve különböző ládák is megjelennek, amik értékes jutalmakat rejtenek magukban.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Ezen sorok írásakor még a kieg első raidje és az újdonságként érkező Warfront sem került be a játékba (utóbbi egy PvE/PvP móddal érkező, a Warcraft RTS aranykorát idéző nyersanyaggyűjtős, erődítményfoglalós móka lesz az Arathi Felvidéken), de a béta alapján ezek is rendkívül szórakoztatónak ígérkeznek, és mire e sorokat olvassátok, talán már ki is lehet próbálni őket. A Battle for Azeroth indulása, bár kevésbé érződik olyan grandiózusnak, mint amilyen a Legioné volt, valahol mégis örömteli, hiszen újra a megszokott történeti mederbe löki a játékot, ami az új területeknek és a megújított PvP módnak – na meg remélhetőleg az újonnan érkező tartalmaknak – hála újfent édes invitálásul szolgálhat Azeroth hőseinek.



HEROES OF THE STORM

írta: wilson

A Blizzard általában nem új műfajokat teremt, hanem már meglévőket tökéletesít, majd dominál. A stratégiák és az MMO-k után az épp a népszerűségük csúcsán levő MOBÁ-kra vetette rá magát a stúdióra jellemző magas színvonallal, ötletességgel és egyediséggel.

Meglehetősen egyszerűen is szembeszállhattak volna a stílus modern változatát tulajdonképpen kiötlő League of Legendsszel, vagy az azt hónapról hónapra egyre szorosabban ostromló Dota 2-vel – elég lett volna csak lemásolni valamelyiket, belecsempészni egy blizzardos világot, és máris kész lett volna a sikerjáték. Csakhogy a stúdió több évtized alatt felépített hírneve nem éppen erre a hozzáállásra épült, így az eredetileg Blizzard All-Starsnak hívott saját MOBA is úgy ékelte be magát a sok kihívót hosszútávon fenntartani azért nem képes műfajba, hogy a Dotára vázként tekintett, erre húzva rá a maga ötletgazdag világát.

BEST OF

Egész pontosan világait, hiszen a Heroes of the Storm (HotS) szó szerint minden manapság is aktív és ismert Blizzard-fantáziát ránt össze egyetlen játékba, ikonikus karakterek tömkelegét vonultatva fel a Warcraft, a StarCraft, a Diablo, valamint az Overwatch univerzumból, megfejelve mindezt pár ősöreg Blizzard-karakterrel, úgymint a Three Vikings három vikingjével. Ez a kavalkád pedig egyáltalán nem szül káoszt, az amúgy minden szempontból eltérő tulajdonságokkal rendelkező világok és szereplőik hihetetlenül jól működnek együtt, így a tarka színekbe bújtatott D.Va egyáltalán nem lóg ki a komor Raynor, vagy a pokoli Ragnaros mellől.

A Heroes of the Storm persze azért képes erre, mert egy amúgy is több különféle játéktípusból szemező műfajt erősít. A MOBA, vagyis a multiplayer online battle arena (bár a Blizzard hivatalosan hero brawlernek hívja) egy kizárólag online játszható leszármazottja a stratégiáknak, ahol két, egyenként öt főből álló csapat küzd meg egymással. A cél minden esetben az ellenfél bázisának elpusztítása, amit egy core-nak hívott épület szimbolizál: ha ez elpusztul, a meccs azonnal véget ér.

A HOTS A BLIZZARD ALL-STAR JÁTÉKA, MELYBEN MINDEN LÉTEZŐ SOROZATUK HŐSEI KÜZDENEK MEG EGY MÁSSAL.

Csakhogy ezt elérni, egyáltalán a core közelébe kerülni nem éppen egyszerű, hiszen a pályán számtalan védelmi épület, úgynevezett torony található, melyek automatizált ütegekkel tartják távol a hősöket, gigantikusat sebezve beléjük. Ilyen toronyból minden pályán több is van, és mindegyik egy úgynevezett lane-en, azaz sávon található. A HotS pályáin általában kettő, maximum három van ezekből a sávokból: a térkép tetején, közepén és alján.

Hogyan lehet akkor a tornyok közelébe jutni és azokat lerombolni? A creepek követésével és kísérgetésével. Creepeknek hívjuk azokat a gép által irányított aprócska

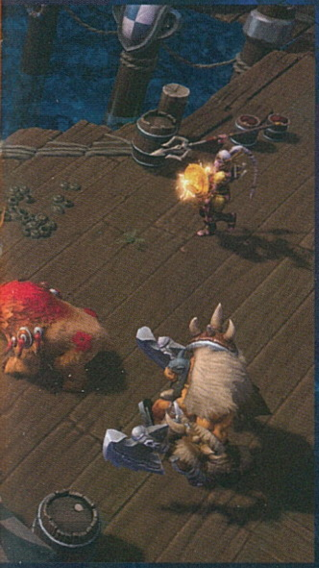
egységeket, akik a saját bázisunkról indulnak meg kis csapatokban, adott időközönként, méghozzá minden egyes lane-en. Sokat nem tudnak sebezni, az életerejük is elenyésző, viszont a tornyok elsősorban őket támadják, így ha elvegyülünk köztük, akkor már kisebb veszélyt jelentenek a rivális építmények. Természetesen creepekkel a másik oldal is rendelkezik, így ahogy a legtöbb MOBA, úgy a HotS is a folyamatos helyezkedésről, a csataszituációk felépítéséről, kihasználásáról szól.

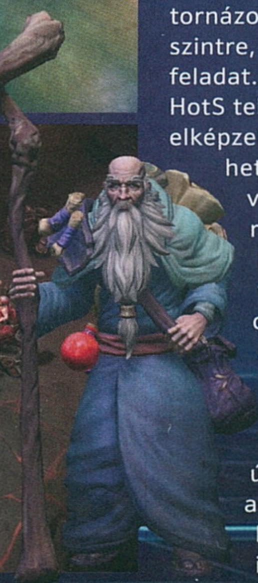
TANODA

Miközben ez a hajtépés zajlik, folyamatosan érkezik a tapasztalati pont, a hősök pedig szintet lépnek, és bizonyos mérföldköveknél (1-4-7-10-13-16-20. szint) választani lehet három, talenteknek hívott opció közül, páratlan rugalmasságot és szabadságot adva az irányított karakter tulajdonságait illetően. Ezen egyszerű, mégis komplex rendszer révén minden hős többféleképpen is összerakható, és akadnak olyan figurák, akik ennek révén, menet közben szinte teljesen más kasztba is átsorolhatják magukat – Varian például lehet warrior és assassin is, attól függően, hogy milyen talentekre megy el a tapasztalati pont. Ilyen kasztból összesen négy van (assassin, warrior, support, specialist), és mindegyikük nélkülözhetetlen: maga a kompozíció is eldöntheti egy meccs sorsát, nem csupán a résztvevő felek játéktudása.

A HotS abszolút egyedisége viszont nem a különleges karakterfejlesztésben nyilvánul meg leginkább, hanem magukban a pályákban: más MOBÁtól eltérően itt ugyanis nem egyetlen, tökéletesre csiszolt térkép vár, hanem vagy egy tucat, és mindegyik ismerős lesz az elkötelezett Blizzard-rajongók számára. Meg lehet küzdeni a Diablo világának mennyei harcmezején, egy starcraftos emberi bázison vagy a World of Warcraft Alterac-i völgyében. A különféle helyszínek viszont nem csak a hangulathoz járulnak hozzá, hanem egyedi feladatokkal is rendelkeznek. Néhol aranyat kell gyűjteni és azzal lefizetni egy kalózhajó kapitányát, aki széjjel bombázza az ellenfél tornyait, máskor foglyul ejtett törpéket kell börtönből kimenekíteni, akik hálából ledózerolják a lane-eket, vagy épp atombombákat kell összeharácsolni egy StarCraft-bolygón, és ezeket kell az ellenfél nyakába dobni.

A Heroes of the Storm mindezt ráadásul páratlanul könnyen fogyasztható formában tálalja: itt nincs szükség több száz órányi kiképzőtáborra, wikik feltúrására és elrettentően mély játékelemek kiismerésére, csupán egy kis gyakorlásra, megismerve a pályákat, a hősöket és az alapvető, minden térképen visszaköszönő elemeket. A bántó komplexitás hiánya viszont ne legyen megtévesztő, a HotS-ban is bőségesen megvan a mélység, amely leginkább a vérre menő ranked meccsek során válik egyértelművé, ahová sima földi halandó be sem teheti a lábát, csak ha több mint egy tucat hőst tornázott már fel legalább ötödik szintre, ami cseppet sem lehetetlen feladat. Már csak azért sem, mert a HotS teljesen ingyenes, és minden elképzelhető tartalma megszerezhető anélkül, hogy egyszer is valós pénzt kellene áldozni rá. Tartalomból pedig szinte kifogyhatatlan mennyiségű van benne, főleg, mert egy olyan stúdió áll mögötte, amely szívvel-lélekkel ápolja, hétről hétre, hónapról hónapra gondoskodva arról, hogy mindig legyen benne valami új, valami olyan, ami miatt a HotS-al töltött idő még a legfrusztrálóbb pillanatokban is felejthetetlen élmény!





HEROES OF THE STORM
TIPPEK-TRÜKKÖK

írta: wilson

Ugyan egyszerű szabályok vonatkoznak rá, a Heroes of the Storm felszíne alatt azért olyan mélység lapul, melyet teljesen megérteni és átlátni nem két pillanat. Összeírtunk pár hasznos tippet és trükköt, mellyel elsajátíthatod a nüanszokat!

NYOMÁS UTÁNA

A Heroes of the Stormban a két csapat tulajdonképpen versenyt fut egymással, melyben tényező az idő, a hősök szintje, az adott térképhez tartozó objektíva, a campek állapota és számos egyéb dolog. Nyerésre mindig az áll, aki az adott pillanatban nyomást gyakorol az ellenfélre, aki ezáltal kénytelen lemaradni: védekezni, campeket, minionokat eltakarítani, esetleg nagyobb ellenfeleket gyorsan hatástalanítani. Ezt hívjuk map pressurenak, azaz térkép nyomásgyakorlásnak – ez az egyik leghasznosabb eszköz a győzelem kivívása érdekében. De mégis hogyan lehet a te csapatod is ilyen éllovas? Például ha megfelelő időben állsz neki a campek megszerzésének, mert minden egyes tábor elfoglalása időbe telik, és amennyit itt eltöltesz, annyival kevesebbet tartózkodsz a lane-en. Ha pedig egy társad sem ugrik be a helyedre, akkor a lane üresen maradhat, és így az értékes XP-t is bukhatjátok. Mielőtt úgy döntenétek, hogy campezni kezdtek,

tegyetek fel magatoknak pár kérdést: kelletek-e a térkép más pontján? Képesek lesztek-e kísérni (escortolni) a campet annak elfoglalását követően? Az adott camp elfoglalása magában hordozza-e azt, hogy az ellenfél lesből lecsap rátok? Képesek vagytok gyorsan kipucolni a tábort? Ha a fentiek többségére kedvező választ tudtok adni, akkor mehet a menet, de 10-es szint alatt nem érdemes túl sok időt és energiát erre pazarolni, mert sokkal fontosabb gyorsan elérni ezt a mérföldkövet és megszerezni az ultit, mint egy az ekkor még a latba sokat nem nyomó tábort megkaparintani. Az, hogy pontosan mikor érdemes nekilátni egy camp elfoglalásának, az adott pályától és annak objektívájától is függ. Általános szabály, hogy a campeket érdemes még az objektíva elindítása előtt kipucolni, hiszen ezáltal az ellenfél csapatából 1-2 hősnek muszáj lesz védekeznie, hacsak nem akarják beáldozni a tornyukat, vagy egy komplett lane-t. Azt is fontos észben tartani, hogy amennyiben egy objektíva teljesül, úgy a campek ideiglenesen inaktívvá válnak. Jó taktika az, ha a csapatból 1-2 ember még az objektíva befejezése előtt gyorsan elindul a legközelebbi tábor felé, hogy elkezdje annak elfoglalását, míg a többiek befejezik a dolgot – így két légy üthető egy csapásra. Azt sem árt észben tartani, hogy a legerősebb minionok, a siege campek is könnyen elhalnak kíséret nélkül – lehetőség szerint igyekezz mindig végigkísérni a megszerzett campet.

BOSSHARC

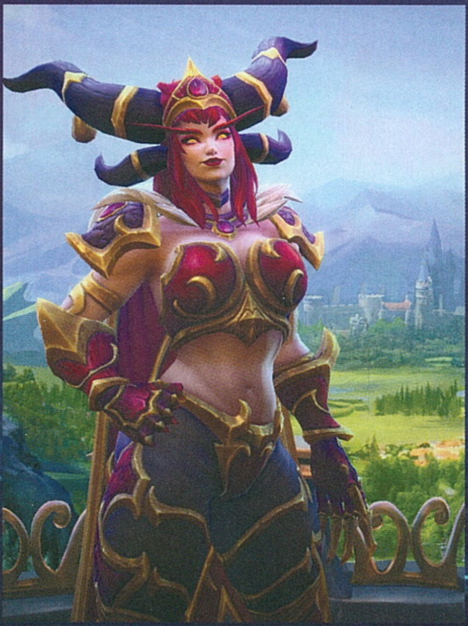
Minden térkép legerősebb ellenfele és egyben legnagyobb segítsége a boss, a legmagasabb szintű camp, ahol egyetlen ellenfél vár, akinek legyőzéséhez szinte a teljes csapatra szükség van. A bosst megszerezni a játék szinte bármely pontjában rizikós (kivéve, ha az ellenfél csapatában mindenki halott), hiszen a csapat teljes erőforrását le tudja kötni, és ha menet közben a rivális csapat meglep, még akár el is lophatják, kihasználva egy team wipe-ot (egy csapat teljes kiirtása), vagy egy jó gankelést (lesből indított támadás). A bossok elfoglalásának ezért mindig célja kell, hogy legyen:

vagy egy adott lane extrém pusholása, vagy az ellenfél figyelmének elterelése, de leginkább a meccs befejezése. A bosst elfoglalni, aztán magára hagyni csak nagyon kevés (1-2) esetben lehet indokolt, annak ellenére, hogy a boss önmagában is nagyon erős, ha a lane-ek pusholásáról van szó, vagy az előbb említett nyomásgyakorlás kivívása zajlik. Általános szabály, hogy a 14-16. szint környékén érdemes elkezdeni a bossok megszerzését, mert ekkor érik el a hősök a teljes erejüket, és így az esetleges XP hiánya nem fog problémát okozni. A legfontosabb a folyamatos kommunikáció, a bossok foglalását mindig jó előre be kell jelenteni, és a csatát csak akkor szabad elindítani, ha mindenki – vagy legalábbis a legerősebb hősök – jelen vannak, és mindenki tudja a dolgát. Ahhoz, hogy ez működjön, egyrészt ajánlott kivárni azt a pontot, amikor a riválisok közül meglehetősen sokan halottak (de minimum a healer vagy a tank), így csökkentve az esetleges gankelés esélyét; az is fontos, hogy ne úgy masírozzon a bosshoz a csapat, hogy egyértelmű legyen, mire készülnek. Persze van olyan helyzet, amikor nincs más választás: ilyen egy teljesen vesztésre ítélt meccs utolsó szegmense, amikor a csapat úgy dönt, talán a boss lesz az, amely még visszafordíthatja a küzdelmet az ő javukra. De ekkor is fontos figyelni a térképre és a játék állására – ha minden saját torony ledőlt, és már a core-t ostromolják a minionok és a riválisok, simán lehet, hogy azelőtt végeznek ezzel a feladattal, hogy a bosst sikerül megszerezni. Hasonlóan kételyes a védekezés kérdése, azaz hány főnek érdemes egy ellenséges boss-szal felvenni a harcot. Ez is az adott helyzettől függ, ideális esetben mindenkinek az ostrom alatt álló lane-re kell rohannia, de ha az ellenség nem pushol vele, akkor érdemesebb csak a legnagyobb DPS-sel rendelkező hősöknek védekezniük, hiszen így nem marad védtelenül a többi lane, vagy nem veszik el minden camp.

A HOTS LEGFŐBB ERÉNYE, HOGY KÖNNYEN ELSAJÍTHATÓ, A MESTERÉVÉ VÁLNI AZONBAN HOSSZÚ IDŐBE TELIK.

VESZTETT HELYZET

Amikor a csapat elbukik egy teamfightot, akkor rengeteg XP-t veszít, hiszen az újraéledés egyre hosszabb ideig tart, minél több idő telt el a meccs kezdete óta. Mit tehet ilyenkor a team? Első körben ne koncentráljon arra, hogy ki és hol hibázott – sokkal fontosabb azt kitalálni, hogy miként lehet visszafordítani az



ideiglenes hátrányt. Egy elbukott csata után mindig hasznos, ha a visszatérést XP-szerzés követi (soakolás: minden lane-en tartózkodik egy csapattárs, így folyamatosan jön az XP), de nem szabad egyenként ráugrani az ellenfelekre, vagy átgondolatlanul pozíciót szerezni, átvágva olyan zónákon, melyeken nagy eséllyel tartózkodik egy opponens. Az agresszív rotáció különösen az olyan térképeken veszélyes, ahol nagyon sok ponton el lehet bújni (például a bokrokban), hiszen a legtöbb, főleg láthatatlan asszaszinnak pontosan ez a célja, a védtelen, magányos játékosok levadászása. Egy elvesztett teamfight után egyszerűen nem érdemes a halálba menetelni egy torony, vagy egy camp megmentése érdekében – sokkal fontosabb trade pusholni, azaz feladni egy objektívát, vagy egy épületet azért, hogy a térkép egy másik pontján sikerüljön érvényesülni, vagy valami hasznos, a győzelmet elősegítő akcióban részt venni. Az XP szerzés, a szintlépés a Heroes of the Storm legfontosabb eleme, mind a játék elején, mind annak közepén, de ez csak a 20-as szintig igaz, onnantól kezdve az XP-nek nincs szerepe, és a folyamatos harcok, a pusholás veszi át a főszerepet. Feladni, megsértődni sosem szabad, mert kevés olyan szituáció létezik, amiből ne lehetne előnyt kovácsolni, és az elveszettnek hitt meccset visszafordítani!

NYERT HELYZET

Ha egy csapat megnyer egy teamfightot, többféleképpen is kihasználhatja az így szerzett előnyt. Például ha sikerül egy tornyot lerombolni, és a közvetlen közelében van egy camp, sokszor megéri a kockázatot ennek elfoglalása, különösen, ha az ellenfélnél többen is halottak. A térkép egészét átszelni a campek miatt viszont teljesen felesleges, hiszen maga az út is komoly időt emészt fel, így a korábban megszerzett előny kárba vész, sőt akár egy újabb teamfight is kialakulhat, méghozzá olyan, melyben nem vesz részt minden csapattárs. Sokan elkövetik azt a hibát, hogy túl sokat fókuszálnak a táborokra, azokat sebezhetetlennek gondolva, vagy olyan tényezőnek, amely komplett meccseket dönthet el. Egy épület lerombolása, egy torony vagy kapu elpusztítása legtöbbször sokkal értékesebb egy teamfight után, mint a campek kipucolása, hiszen a struktúrák permanensen eltűnnek, és így közelebb visznek a győzelemhez.

MINT MINDEN MOBA ESETÉBEN, A HEROESNÁL IS ÉRDEMES TÖVIRŐL HEGYIRE ÁTOLVASNI A JAVÍTÁSOK LEÍRÁSÁT.

A legnagyobb hiba, amit előnyhelyzetben el lehet követni az időpocsékolás: a campek megtámadása alacsony szinten (amikor rengeteg ember és idő kell annak megkaparintásához), a bossok bepróbálása idejekorán, vagy egy olyan teamfight kezdeményezése, amit nem lehet csak úgy megnyerni. Fontos folyamatosan figyelemmel kísérni, hogy ki van életben (mind a két oldalon), hiszen egy support és egy mágus akár együtt is ki tud védeni egy támadást, de egy egyszerű warrior vagy egy nem éppen agilis specialista könnyűszerrel kipucolható szinte bármilyen helyzetben. Pusholni így mindig csak akkor érdemes, ha a helyzet is úgy adja. A védekezés néha sokkal többet ér!

NA DE MILYEN CSAPATTAL?

Nem létezik általános, minden helyzetre alkalmazható recept a csapatok összeállítását illetően, mert néha a legfurcsább, legidegenebb kombinációk is képesek működni, néha pedig még a legkiegyensúlyozottabbnak hitt teamek is katasztrofálisan tudnak játszani. Nagyon sok múlik minden ember tudásán, leginkább azon, hogy mennyire látja át az egyes játékelemeket, és mennyire ismeri a hősöket. Ez nem csak a sajátot jelenti: aki tudja, hogy mondjuk egy mágus hatótávolsága körülbelül mennyi, az szinte reflexből tud úgy helyezkedni, hogy minimalizálja a sérülés lehetőségét; aki tisztában van azzal, kinek milyen képessége van, azt is tudni fogja, kivel nem szabad harcot kezdeményeznie. Általánosságban véve elmondható, hogy kevés olyan szituáció, meccs létezik, ahol ne lenne szükség egy supportra, legyen az egy hagyományos, szinte csak a gyógyítással foglalkozó healer, vagy egy középutas karakter, aki nem csak támogatni, de sebezni is tud. Hasonló a helyzet az asszaszinokkal, akik a lehető legtöbb sebzést viszik be, belőlük mindig kell minimum egy (de inkább kettő) ahogy warriorból is, hiszen ők azok, akik a legtöbb sebzést be kell, hogy kapják, szinte falként védve a gyengébbeket, mindig a frontvonalon harcolva. A legtöbb tudás, a legtöbb game awareness (az aktuális játékhelyzet átlátása) a specialisták használatához kell, mert ők nem feltétlenül a hagyományos módon küzdenek. Probius például szinte teljesen passzív, a tényleges munkát turretjei, vagy felrobbantható szingularitásai végzik, de például a struktúrák elpusztításában jeleskedő Sylvanas és Sgt Hammer jó helyezkedéssel és egy jó builddel komplett csapatokat képes kiirtani. És akkor még nem ejtettünk szót az azonnali (burst) és a hosszútávú (sustained) sebzés intézményéről... de ez már a nyúl egy olyan mély ürege, amit alaposan körbejárni egyszerűen több helyet igényelne.

GYAKOROLNI, GYAKOROLNI

Nincs nagyobb közhely a tippek-trükkök világában, mint azt mondani, hogy mindennek a kulcsa a gyakorlás, de ez tényleg így van. A Heroes of the Stormban a sikerhez egész egyszerűen idő és tapasztalat kell. Meg kell ismerni minden térképet, az alapvető játékmechanikát, a meta-elemeket, és ami a legfontosabb, magukat a hősöket. Egy játékos azután nem számít kezdőnek, ha tisztában van ezekkel: ha minden helyzetben tudja, mit kell tennie, ha képes arra, hogy csípőből sorolja a karakterek képességeit, és ezeknek megfelelően viselkedjen a csatatéren. Hasznos több száz quick matchet letudni a ranked play előtt, már csak azért is, mert több mint egy tucat karakterrel kell legalább az 5-ös szintet elérni a tétre menő meccsekben való részvételhez. Aki ezt a követelményt el akarja érni, jobb, ha minden létező kasztból legalább 2-3 hőst teljesen kiismer, így a draftoláskor (ranked módban minden hősből csak egy lehet a meccsben; minden résztvevő egymás után választhatja ki az irányított karaktert) nem kerül olyan helyzetbe, hogy kénytelen olyasvalakit irányítani, akiről fogalma sincs.

JELMEZBÁL, DE NEM FARSANG

írta: **Dreamer**

Habár a cosplay sokak által szeretett és elfogadott módja az önkifejezésnek, a jelmezes közösség gyakran háttérbe szorul, vagy a laikusok egyszerűen elkönyvelik „nagymellű lányok magamutogató szórakozásának". A valóságban azonban színesebb képet fest.

Egy játékra nemcsak a fejlesztők, de az azokat játszó játékosok is óriási kihatással vannak. A Blizzard programjainak esetében a közösség mindig fontos szerepet töltött be, mivel nélkülük például a WOW sem maradhatott volna az MMO-k királya. A Blizzardnak fontos, hogy visszaadjanak a rajongóknak abból a törődésből, amit ők kaptak tőlük, ezzel együtt pedig a cosplayerek kiemelt figyelmet kapnak.

Az utóbbi évek egyik legnagyobb sikere az Overwatch volt, ami részben a játszható karakterek egyedi személyiségéből és sokoldalú dizájnjából fakad. A játékosok mellett a cosplayerek is megtalálták az Overwatch szereplőinek színes választékában a kiaknázható lehetőségek tárházát, és meg is ragadták azt. Ezzel egyidejűleg pedig a közelmúlt leggyakrabban feldolgozott jelmezes témájává tették a játékot.

Az aktuális trendek mellett a régóta futó sorozatokról sem feledkezik el senki. A Warcraft közel negyed évszázada indult el hódító útjára, és a World of Warcraftnak hála a mai napig friss vért pumpál a sorozat ereiben. Az ezekben a játékokban szereplő figurák mindig velünk maradtak, még úgy is, hogy néha egy évtizeden át kellett várnunk újabb eljövetelükre. Ilyen a képen látható Alleria Windrunner, Silvermoon ranger-kapitánya.

Nem minden válik arannyá, amihez a Blizzard hozzáér, erre ékes példaként szolgál a StarCraft egy elfeledett mellékszála, ami végül sosem jelent meg. A StarCraft: Ghost főszereplője, Nova azonban túlélte a fejlesztés viszontagságait és a széria fő ágán horgonyzott le. A közönség megszerette a mesterlövész puskával felfegyverkezett ghostot, és a cosplayerek is szívesen öltik magukra alakját.

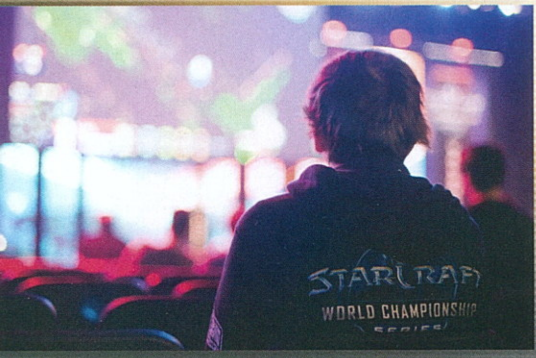
A külső elemek mellett a cosplayereknek a megszemélyesített karakterek jellemét és jellegzetes mozgását is magukra kell ölteniük ahhoz, hogy a színpadon vagy a közönség között járva hihetővé tegyék előadásukat. A jelmezek súlya és nagysága, valamint a fegyverek kézbevétele segíti őket a beleélésben, végtére is csuklyában és szemszeríjjal hamarabb kezdi el démonvadásznak érezni magát az ember.

AZ ESPORT BAJNOKAI

írta: Dreamer

A sportszerűen űzött videojáték történelme messzebbre nyúlik vissza, mint a Blizzard saját története, ám a cég játékai nemcsak egy, hanem mindjárt két fronton is megalapozták az esportokat. A Blizzardnak hála létrejött az elektronikus sportok ma ismert formája, amit nemrég az Overwatch League-gel tovább alakítottak.

Az 1990-es évek végén Ázsiát elérte egy gazdasági válság. A krízis Thaiföldön robbant ki, miután az ország voltaképpen csődbe ment; pénznemükkel együtt az állam kereskedelme mélyrepülésbe kezdett, ami később Dél-Koreát is elérte. Profit hiányában bedőltek a hitelek és a kis- és nagyvállalkozások is hasonló sorsra jutottak. Dél-Koreának újra kellett indítania a pénz körforgását, ami nehezebb feladat volt, mint aminek hangzik. A fiatalok a szó tradicionális értelmében vett szórakozást egyszerűbb élvezetekre cserélték, és a monitorjaik előtt ragadva igyekeztek kikapcsolódni. 1998-ban, egy évvel a gazdasági válság kezdetét követően elindult hódító útjára a StarCraft. A szellemi sportokat mindig is nagyobb becsben tartó keleti térségben a reflexekre és stratégiai elemekre épülő játék csaknem az első pillanattól fogva siker volt. A koreai fiatalok vagy odahaza az internet segítségével, vagy a helyi internetkávézókban (PC Bang) múlatták az



időt, jórészt multizással – és nem tét nélkül csaptak össze! Ahogy fokozatosan megjelentek a sportfogadások, úgy a koreai államnak és a Blizzardnak is lépnie kellett, aminek eredményeként létrejöttek az első hivatalos StarCraft ligák, amik valódi téttel rendelkeztek.

MÁS HÁZ, MÁS SZOKÁS

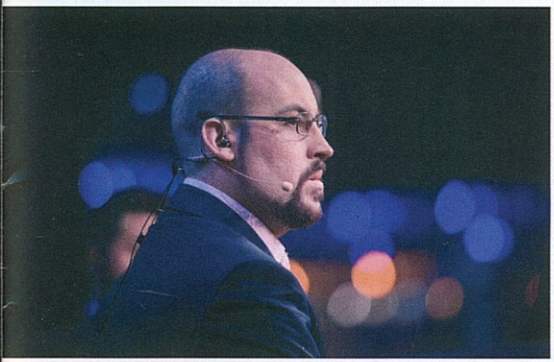
Mindeközben a bolygó másik féltekéjén csak kis tömegeket mozgatva, szubkultúraként voltak jelen a hasonló versenyek, és a játékosok érdeklődése sem a stratégiai játékok felé tendált. Nyugaton az olyan belső nézetes lövöldék hódítottak, mint a Quake, az Unreal vagy a Counter-Strike, aztán a mindennapi életbe berobbanva elterjedt az internethasználat, és fenekestül felforgatta a képletet. Olyan játékok kaptak multiplayer-támogatást, amik korábban csak egy játékost szólítottak meg, mint például a stratégiai játékok. Míg keleten tombolt a StarCraft-láz, addig nyugaton a Warcarft-sorozat aratott óriási sikert. Habár ennek a szériának a korábbi részeiben felütötte fejét a multiplayer, igazán csak a harmadik rész (és annak expanziójának) megjelenésével teljesedett ki a koncepció. Az internetnek hála és a Warcraft-rajongók örömére megjelentek a közösség tagjai által generált modifikációk, amik új utakat nyitottak meg előttük. A DOTA (Defense of the Ancients) nevű modnak köszönhetően megszületett egy vadonatúj zsáner, a MOBA, mely már nem az egyéni játékra fektette a hangsúlyt, hanem csapatjátékká tette a Warcraftot.

A közös játék gondolata fellelkesítette az újdonságra vágyókat, és tovább fokozta a versenyszellemet. Ennek hatására, mint ahogy azt Koreában láthattuk, úgy Európában és Amerikában is kialakult egy stabil, de ellenőrizetlen versenyszféra, ahol már tényleges tétre ment a játék. A versenyző fiataloknak szánt szándékában állt meghonosítani a nyugati kontinenseken a profi videojátékozást, ami keleten már standardnak számított, ám nekik még csak meseszerű kép volt. A Warcraft alapjáték mellett a modok is teret kaptak a színpadon, majd fokozatosan túlnőttek mindazon, ami elindította

őket útjukon. A DOTA sikerét követően megjelentek más olyan játékok, amik a modban forradalmasított játékmenetet és mechanikákat dolgozták át saját szájízük szerint. Ilyen volt például a gyakran elfeledett Heroes of Newerth (HON), amely hamar közkedvelt versenyjátékká vált, ami nemzetközi tornákat eredményezett. (A HON játékosok többsége nem mellesleg az ez idő tájt haldokló DOTA szcénától pártolt át.)

MEGNYÍLIK A VILÁGTÉRKÉP

A Blizzard elkövetett egy nagy hibát: nem vette szárnyai alá a népszerűségében fokozatosan növekvő modot, és kicsúszott a keze közül a lehetőség, hogy megalkothassa a folytatást. A helyzet orvoslására csak hosszú évekkel később, a Heroes of the Stormmal (HotS) került sor. A HotS a MOBA zsáner alapjaira építkező, egyszerűen elsajátítható és mégis kellően mély játékmenetű alkotás lett, ami kis túlzással szellemi örökösévé vált a Warcraft 3 modnak. A játék megjelenése után hamar esporttá lépett elő, viszont a Blizzard egy másik játékához, a Hearthstone-hoz hasonlóan sosem sikerült igazán utat törnie magának a népszerű elektronikus sportok között. Cserébe viszont megmaradt egy underground sikertörténetnek, aminek igazán a főiskolások és egyetemisták örülhettek. A Heroes of the Dorm nevű versenysorozat éppen ezt a réteget célozza, és csakis olyan fiatalok vehetnek részt rajta, akik az USA valamelyik egyetemén tanulnak. A 2015 óta létező bajnokság nemcsak abban egyedi, hogy specifikusan egy korcsoportot és szociális réteget céloz meg, de nyereménye is eltér a megszokottól. A nyertes markát egyetemi ösztöndíj üti.



A Blizzard nem törődött bele abba, hogy az elmúlt évtizedben nem sikerült megismételnie a StarCraft sikerét a nyugati színen. Megmentőként érkezett az Overwatch, ami egyesítette azt a két műfajt, amit ez a közönség imád: a mobákat és az FPS-eket. Már a kezdetekkor láthatóan nagy lett az érdeklődés a játék iránt, ami szerencsére az aktív nézők számán is látható volt. Eleinte kisebb versenyeket rendeztek, majd világbajnokság és egy önálló liga szervezésébe is belefogtak. 2017 végén elindult az Overwatch League, ami nemcsak az első amerikai ligafelépítésű esport-széria, de számos más aspektusban is kiemelkedő. Az első szezon premierjének és finálájának nézőszámai rekordokat döntöttek, viszont a köztes időszak a megtekintéseket nézve nem volt ennyire sikeres. Az Overwatch League azonban nagyon jó irányba halad, mivel nemcsak bekerült a legszámottevőbb esport események közé, de üzleti szempontból átgondoltan építkezik, illetve orvosolja az esportok legnagyobb problémáját, azaz megregulázza sportágát.

DIABLO III

AZ ÖRDÖG NEM ALSZIK

írta: **BeeZ**

A már több mint hatéves Diablo III számtalan változáson ment keresztül a megjelenése óta. Ezek között akadtak népszerű és kevésbé népszerű megoldások, az azonban biztos, hogy aki a 2012-es premier óta nem nézett rá a játékra, ma már esélyes, hogy rá sem ismer. Na, de mégis milyen most, 2018 végén a Diablo III? Erre a kérdésre adunk választ az elkövetkezendő oldalakon.

A Diablo-széria minden idők talán legikonikusabb és egyik legjobb akció-szerepjátéka, jómagam mindössze tíz éves kislány voltam, amikor a második részt kiadták, és a mai napig kísért az emlék, mennyire kiszolgáltatottnak éreztem magam benne, és mennyire féltem tőle. A második rész, mely a sorozat ékének tekinthető, lezárt egy korszakot; nyolc évet kellett várni a harmadik felvonás bejelentéséig, és utána még négy év böjt következett, mire 2012. május 15-én végre megérkezett a várva várt Diablo III. A játék fogyott rendesen, pedig az öröm azért nem volt teljesen felhőtlen. A Diablo III az elődhöz képest olyan újításokkal érkezett, amelyeket nem csak a rajongók néztek rossz szemmel, de a teljesen új játékosok tetszését sem nyerte el az összes ilyen jellegű megoldás.

Azonban a Blizzard hallgatott a józan visszajelzésekre, és rengeteg apróbb vagy éppen globális változást vett ki, vagy tett be a játékba, aminek hála idővel sokkal jobb lett a program. 2012 óta tulajdonképpen folyamatosan fejlődött a játék, és ha már nem is kap akkora simogatást és szeretetet, mint az Overwatch, még mindig képes szezonról-szezonra visszarántani a játékosokat.

A POKOLBA VEZETŐ ÚT, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Azt mindenki egyből észrevette, hogy a fejlődési rendszer már-már nevetségesen egyszerűvé vált a második részhez képest. Búcsút inthettünk a Diablo II-ből ismert képességfának és a rúnaszavaknak, helyettük megkaptuk a jelenleg is használt képességfelosztást. Vagyis kasztonként hat aktív képességünk lehet, és mindegyikhez öt rúnát adhatunk, kicsit módosítva az alapvető skillt.

Ez is növeli a játék változatosságát, de közel sem annyira részletes és komplex, mint a második részben használt mechanika – személyes véleményem, hogy erre egyébként a későbbi konzolos átiratok elkészítésének ötlete miatt volt szükség, irgum-burgum.

A leginkább gyűlölt funkció az egész Diablo III-ban mondjuk nem ez, hanem talán az aukciósház volt: ami félig-meddig működött a World of Warcraft világában, az sajnos a Diablo háza táján szinte semmire sem volt alkalmas. Eredetileg kétféle módon lehetett tárgyakat vásárolni: in-game arannyal vagy valódi pénzzel. Mondanom sem kell, ez a játék alapját irtotta ki, ami a farmolás, azaz a folyamatos fejlődés, szörnyölddöklés. Két évnek kellett eltelnie, hogy a Blizzard kivegye ezt a funkciót a játékból – mondhatnám, hogy az is későn lett volna, ha a már a Diablo III megjelenése előtt tesznek így. Jobb lett volna, ha meg sem fordul a fejükben az ötlet,

de legalább idővel észhez tértek, megmentve így a hentelésre fókuszáló kattintóbajnokságot.

LELKEK KASZÁSA, MENTS MEG!

Megváltásként érkezett hát a 2014-es Diablo III: Reaper of Souls kiegészítő, vele pedig a nagy 2.0-s patch, ami szinte egy új játékot adott nekünk. Sokszor éreztem úgy a megjelenés első két évében, mintha egy hosszú bétateszten vettem volna részt, de a 2.0-s, illetve 2.0.1-es patch véget vetett a kálváriának – utóbbi többek között eltörölte a régi nehézségi szinteket. Eredetileg ugyanis még Normal, Nightmare és Hell fokozatokon lehetett a pokol szörnyetegeit aprítani, no meg ott volt a sor végén az Inferno, mint legmagasabb szint; ez sokaknak túl brutális volt, másoknak pedig az egész szisztéma bizonyult egyszerűnek, hisz miután ledarálták a játékot Infernón, nem volt különösebb okuk újra visszaülni elé. Az új, a klasszikus nehézségi szinteket felváltó Torment rendszer sokkal rugalmasabb: ebben fokozatosan, tényleg a szintünknek, képességeinknek és megszerzett felszerelésünknek megfelelően tudunk egyre magasabbra jutni, egészen Torment XIII-ig. Miután pedig az is bebizonyosodott, hogy a maximum 60-as szint egyszerűen kevés, ezt felemelték 70-re, majd megjelent a szintezést kiváltó Paragon rendszer. Itt már nem tudunk a képességeinkre pontot költeni, viszont egyéb alapvető attribútumokra igen, mint a megszerezhető arany mennyisége, a maximum életerő és így tovább – ezekre egyenként legfeljebb 50 pontot lehet elkölteni. 2015-ben érte el valaki először az 1000-es Paragon szintet, mindezt a kihívást tovább fokozó Hardcore módban...

A Reaper of Souls kiegészítőben ráadásul az addigiak mellé – Demon Hunter, Barbarian, Wizard, Monk, Witch Doctor – megérkezett az új Crusader kaszt, amelynek tagjai a Diablo világa szerint a templarok soraiból váltak ki. Míg a Diablo II-ben a Paladinok nyugatra mentek, a Crusaderek keleten alapították meg a maguk csoportját. Ők a veteránok között is az igazi tapasztalt harcosok, az elitek legjobbjai; nem csoda, hogy mindenki indított magának egy ilyen karaktert, és máig népszerű a játékosok között. Ezt követően már csak egy kaszt érkezett a Diablo III-ba: a 2017-es Rise of the Necromancer DLC 15 eurós áron adta hozzá a hullaélesztéssel foglalatoskodó mágust a csapathoz, belőle azonban már nem lett a Crusaderhez hasonló legenda.

EGY KIHÍVÁS MIND FELETT

A Reaper of Souls főellenfele Malthael, a Halál angyala, aki az egyik legnehezebb boss az egész játékban – számomra legalábbis az ő mozgása és harcmodora a legidegesítőbb. A Pandamonium Fortress (mely Malthael saját kis fészke az Act V-ben) nagyon kis mozgásteret ad a harcra; mindegy, hogy milyen karakterrel játszotok, ajánlom, hogy legyen legalább egy olyan képesség, amivel körbe tudjátok táncolni a csuklyás angyalkát!

A skillek persze nem mindig elegek, főleg a kiegészítővel együtt érkezett Adventure módban – a felszerelés is sokat számít, ezért is fontos Mysitc megérkezése a játékba. Nála tudjuk átszabni a karakterünk öltözékét; mindegy, melyik szett vagy páncél van rajtunk, jó zsíros összegekért azt a holmit tesszük magunkra, amelyiket

A KOCKA EREJE

A Diablo II-ben Horadric Cube néven ismert tárgyat itt is sikerült behozni Kanai's Cube néven, ezt a kis kockát Ruins of Sescheron területén találhatjuk meg. Zoltan Kulle szelleme pedig készséggel és nem kevés mennyiségű szarkazmussal figyeli ténykedésünket minden alkalommal, valahányszor a kockával babrálunk. Az egyik leghasznosabb újítás, mindenképp szükség volt rá. Tárgyaink tulajdonságait elmenthetjük a kockával, így akkor is használhatjuk őket, ha az adott tárgy nincs rajtunk. Egyszerre viszont csak három tulajdonságot aktiválhatunk, és szettek darabjait sem használhatjuk így.

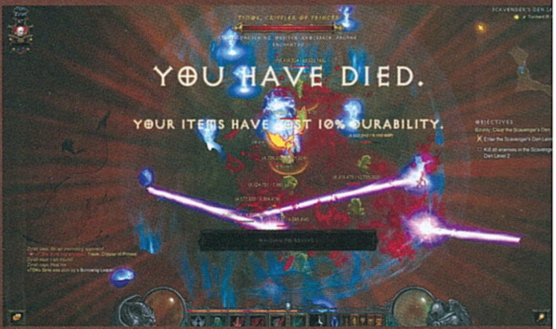
akarjuk. A divatdiktátorkodás mellett van Mysticnek egy sokkal hasznosabb felhasználási módja is: változtatni tudunk a tárgyak alaptulajdonságain. Nagyon hasznos az asszonyság, de a jó cuccokhoz rettentően sok alapanyag kell – Nephalem Rift (randomizált dungeon) vagy Bounty, a lényeg, hogy ne fogyj ki a death breath nevezetű lötyiből, ezt persze a játék kiskanállal méri mind a mai napig. Minél magasabb szinten farmolunk, annál többet kapunk, de el is kell jutni odáig, ami nem annyira könnyű.

Nem ejtettem még szót, sem betűt az egyik remek, ám régebbi újításról, ez pedig a smart loot system, más néven loot 2.0. A játék immár figyelembe veszi a karakterünk kasztját. Tehát ha Demon Hunter a hősünk, akkor több esély van arra, hogy íjat vagy tegezt és egyéb hasznos tárgyakat dobjon a játék, megfelelő alap attribútummal – ez esetben dexterity –, ami sokunkat kímél meg a sorozatos agyhaláltól, mivel így is rendszeresen megesik, hogy hiába viszem a tízedik Nephalem Riftet, nem igazán esik hasznos tárgy... engem nem szeret a játék. Viszont, a már sokat emlegetett Nephalem Riftek mellé jöttek ún. Great Riftek is, amik nehezebbek, mint elődeik, és a tetejébe időre mennek. Kihívásnak nem rossz, de különlegessége még, hogy csak a boss után dob tárgyakat, ami teljesen logikus, hiszen sok időt elvisz, ha mindent fel kell szedegetni – így viszont csak a harcra kell koncentrálni. A nagy riftek végén megjelenik Urshi, egy régi nephilim szelleme, akinél az ezekből a riftekből eső különleges köveket fejleszthetjük. Minél magasabb szintű egy ilyen kő, annál jobb tulajdonságokat ad, szóval itt is el lehet farmolni pár ezer órát...

Persze nemcsak játékmódok és főellenfelek jöttek-mentek az évek során, hanem bizony a játék kisebb lényei is változtak itt-ott. A sima treasure goblin mellé például érkeztek az ékkövet, alapanyagot, tárgyakat, aranyat

Tudtad-e? Érdekességek, amikkel még a Diablo-rajongóknak is mondhatunk újat!

- Diablo azt akarja, hogy edd meg a zöldségeket! Az első részben hallani, ahogy Diablo valami nagyon furát mond; eleinte nem érteni, hogy pontosan mit, de visszafelé azt mondja angolul: „Edd meg a zöldséget, aztán menj és moss fogat!"
- A Diablo eredetileg körökre osztott játék lett volna. A fejlesztés korai időszakában rouglike módon csak a hősünk és a szörnyek voltak egy kazamatába terelve, és körökre osztott harcban kellett volna túlélni a kalandot. Ha mi lépünk egyet, a szörnyek is, ha csapunk a karddal, ők is támadnak és így tovább.
- Amennyiben van olvasóink között olyan, aki rajong az elektronikus zenéért, annak biztosan feltűnt már – amennyiben játszott a Diablo III-mal – hogy a Deadmau5 névre hallgató DJ egérszerű sisakja megjelenik a játékban egy amulett képében. Minden kasztnak van egy olyan képessége, amit aktiválva a közelünkben lévő ellenfelek önfeledt ugrálásra kényszerülnek, ha az amulett rajtunk van.
- A játékban két olyan szint is van, ami hivatalosan tulajdonképpen nem létezik. Ezek közül ami „tényleg" apokrif, az a Tehén szint. Míg a Diablo II-ben volt egy olyan pálya, ahol teheneket kellett leülni a loot reményében, a Diablo III-ban ilyen „nincsen". „The Cow level is a lie."
- A másik ilyen pálya Whimsyshire, ami valószínűleg egy olyan pillanatban pattant ki a készítők fejéből, amikor valamilyen tudatmódosító dolog hatása alatt lehettek. Ezen a pályán minden ocsmány módon színes, olyan, mint amikor a monitorodon túlhúzod a színeket, és unikornisok, meg véresszájú plüss macik törnek az életünkre.
- Eredetileg csak egy harcos jellegű hős lett volna a játékban, nem lettek volna más kasztok, és kidolgozott háttértörténete lett volna a karakterünknek. A történet szerint hősünk Tristram városában nőtt volna fel, aki azért tér vissza, hogy kiderítse, kik ölték meg a családját, miközben..., miközben a helyiektől teljesen véletlenszerű küldetéseket kaptunk volna.



és blood shardokat cipelő fajták, akik az eredetihez hasonlóan Bountyk és Nephalem Riftek közben, véletlenszerűen jelennek meg. Ha szerencsénk van, valamelyik portált is nyit a goblinkirályhoz, amin keresztül kipakolhatjuk a kis tolvajok kincsestárát. Külön kiemelném a kék goblint, amely egy picikét trükkös: ha megöljük, három kisebb goblin lesz belőle, ha ezeket is ledaráljuk, még három. Szóval megfelelő sebzés hiányában nem fogjuk tudni mindet megölni, igyekezzünk eleinte egyre fókuszálni, ha pedig a későbbiekben mindegyiket el tudjuk kapni, akkor rengeteg kincs és alapanyag szakad a nyakunkba. Szóval, aki lootolni szeretne, az most tud csak igazán gyűjtögetni!

A DIABLO-SZÉRIA TÖBB MINT KÉT ÉVTIZEDE FUT, A KÉSZÍTŐKNEK PEDIG SZÉP SZÁMMAL AKADNAK MÉG ÖTLETEIK.

NEM MIND ARANY, AMI FEJLESZTÉS

A Diablo III persze a Reaper of Soulsszal sem ért révbe, a 2016-os, 2.4.0-s patch során például az ún. Set Dungeonök, avagy szett kazamaták érkeztek a játékba. Minden szettnek van egy ilyen zöld portálja, amin belépve meg is kezdődik a móka. Különböző kritériumokat teljesítve kaphatunk achievementet a fáradozásunkért – vannak könnyebbek, nehezek is, amiknél azt hittem, kihullik minden hajam az idegszálaimmal együtt. A Blizzard mindemellett úgy érezte, könnyíteni kell a szezonok indulásán, és ha teljesítjük az első öt kitételt az évadból, akkor nem csak a kötelező portrét és egyéb ajándékokat kapjuk meg, hanem egy meghatározott szett darabjait is. Így sokkal könnyebben lehet fejlődni – főleg, hogy immár elmenthetjük kedvenc szettjeinket is, nem kell attól félnünk, hogy egy jól sikerült, kifejezetten Nephalem Riftre összerakott gúnya eltűnik, ha szépen eltesszük az armory-ba. Magasabb szinten érdemes specializálódni is a játékban, ezért nagyon jól jön, hogy végre el lehet menteni ezeket az összeállításokat. És ha eddig nem lett volna elég a kihívás, a Blizzard gondolt azokra is, akik szeretik kínozni magukat: a 2017 végén indult Challenge Riftek – beszédes név – mindig egy kaszt előre kidolgozott összeállítását nyomják a játékos kezébe; a cél, hogy minél jobb idővel teljesítsük őket. Amennyiben időn belül vagyunk, eleve kapunk érte jutalmat – alapanyagot –, plusz dicsőséget, hogy megcsináltuk, de tovább is lehet próbálkozni, hogy minél jobb időt érjünk el.

MENJ A POKOLBA!

Ismételten jön a nagy kérdés: mennyit változott a játék 2012 óta, és érdemes-e visszatérni, ha egyszer már kiszálltunk a mókuskerékből? Azt kell mondjam, hogy mindenképpen! 2014 óta – hála a Reaper of Soulsnak – a játék sokkal élvezhetőbb lett, többet segít az újaknak, de megfelelő kihívást jelent a tapasztalt démonirtóknak is. És ugyan nagy volt a csönd az E3 ideje alatt a Blizzard körül, mind a honlapjukon lévő állásajánlatok alapján, mind legutóbbi bejelentkezésük óta lehet sejteni, hogy valami készül végre a Diablo részlegénél is. Biztos vagyok benne, hogy nem a Nintendo Switch-re való érkezés volt a legnagyobb durranásuk idén; ajánlom nekik, hogy a BlizzConon mutassák be a Diablo IV-et!

PC GURU

A PC Guru egy szórakoztató informatikai magazin, amely idén (2018-ban) ünnepli fennállásának 26. évfordulóját. A Guruban elsősorban játékokról olvashatsz, de a legújabb technológiák, a hardverek és a játékpiac változásai sem kerülik el szerkesztőségünk figyelmét. Kövess minket mindenhol!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött tartalomról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

PC GURU ONLINE

A PC Guru persze nemcsak nyomtatott formában olvasható, hanem az interneten is: a PC Guru Online az újság hivatalos weboldala, amit a http://www.pcguru.hu címen érhettek el. Itt minden nap megtaláljátok a legújabb híreket, érdekességeket, exkluzív online cikkeket olvashattok a webes csapattól, valamint a magazin tesztjeit is megtaláljátok, igaz, csak két hónappal azok újságban való debütálása után. Ezen kívül a cikkírói pályázattal akár magatok is csatlakozhattok a Guru csapatához, valamint előfizethettek az újságra, fórumózhattok, videókat nézhettek, vagy böngészhetitek a megannyi hasznos információt tartalmazó tudástárjainkat. Ingyenes játékokkal is várunk benneteket!

FIZESS ELŐ AZ ÚJSÁGRA!

Tudtad, hogy a PC Gurura igazán megéri előfizetni? A negyedéves, féléves és éves konstrukciók ugyanis nemcsak 3, 6 vagy 12 db magazint jelentenek (ugye havonta egyet), de minden újsághoz jár legalább egy teljes játék, egy, a gépednek teljes biztonságot garantáló ESET Internet Security kód, valamint az egészhez jön még egy vadi új játék, amit természetesen kedvezményes áron szerezhetsz így be. Csak egy példa! A Battlefield 5 a PC Guru Webshopban alapáron 16.999 forint. Egy éves előfizetés a PC Gurura 17 990 forint. A kettő együtt 34 989 forintra jön ki, ha azonban az előfizetés mellé kéred a Battlefield 5-öt, a csomag ára csupán 30 990 forint lesz! Mi megmondtuk.

PC GURU A FACEBOOKON!

A PC Guru természetesen elérhető a világ legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg közel 60 000 rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a http://www.facebook.com/pcgurumagazin címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

KERESD A PC GURU WEBSHOPBAN!

A PC Guru csapata immár három éve, 2014 májusában indította el saját online boltját. A PC Guru Webshopban PC-s és konzolos játékok kaphatók, sőt a PC Guru magazint is megvásárolhatjátok az oldalon. A régebbi számaink a készlet erejéig elérhetők, és persze sokkal olcsóbbak, mint a friss PC Guru – akár már 600 forintért a tiéd lehet egy több éves magazin. Az újságok mellé teljes játék jár, ami sok esetben digitális (steames), így az említett összeg fejében akár egy menő PC-s játékot is a magatokénak tudhattok. De ez még nem minden: az épp aktuális PC Guru magazint akár házhozszállítással is kérhetitek, ennek ára pedig optimális esetben nem emeli meg a lap árát, azaz a bolti 1995 Ft-ért akár a saját ajtótokig vitethetitek a friss PC Gurut. Ezen felül akciókkal, kedvezményekkel, rendszeresen megújuló kínálattal várunk. Felkeltettük az érdeklődésedet? Nosza, akkor irány a PC Guru Webshop: https://shop.pcguru.hu/

msi

GEFORCE®
RTX

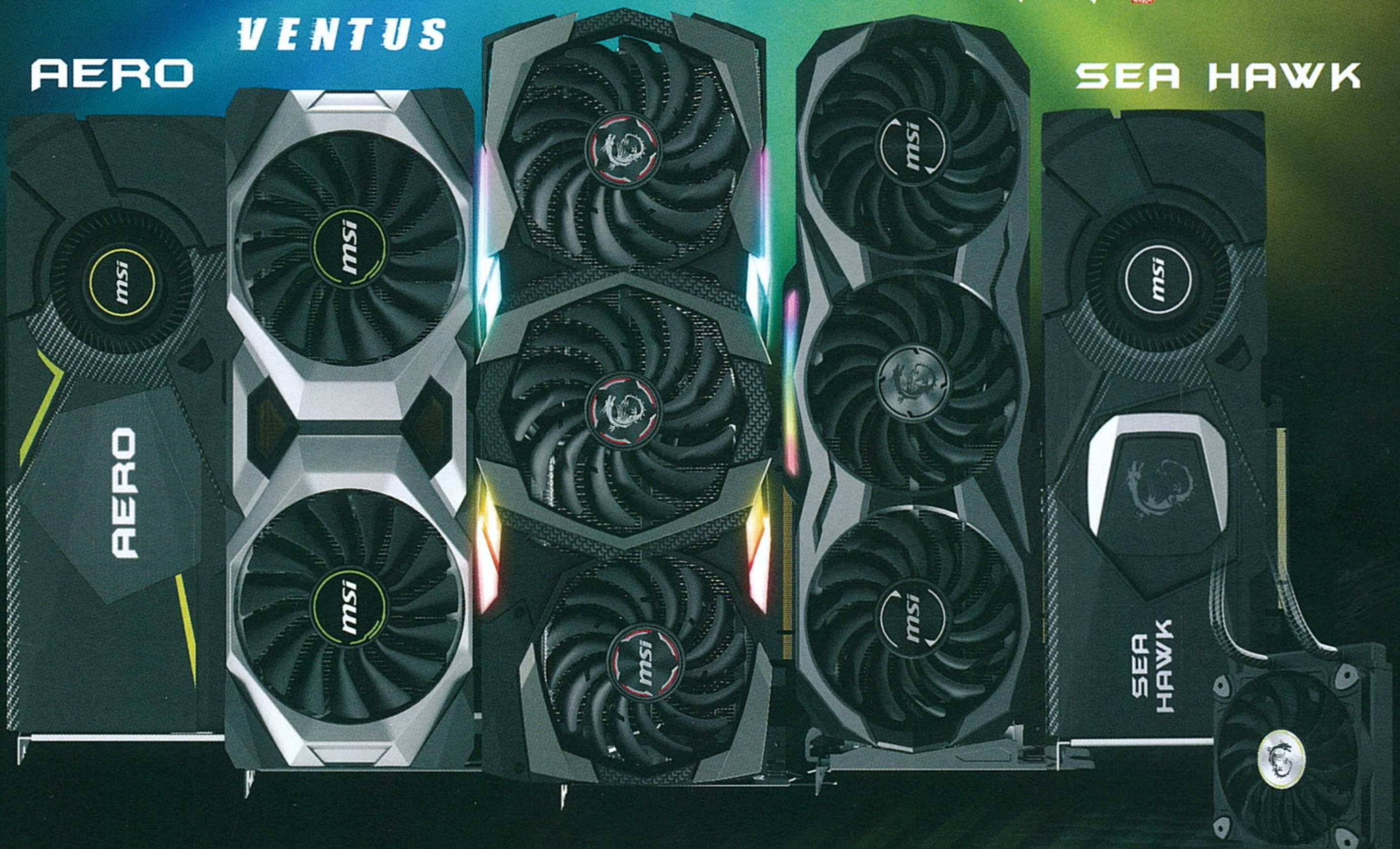
GAMING X TRIO

DUKE

VENTUS

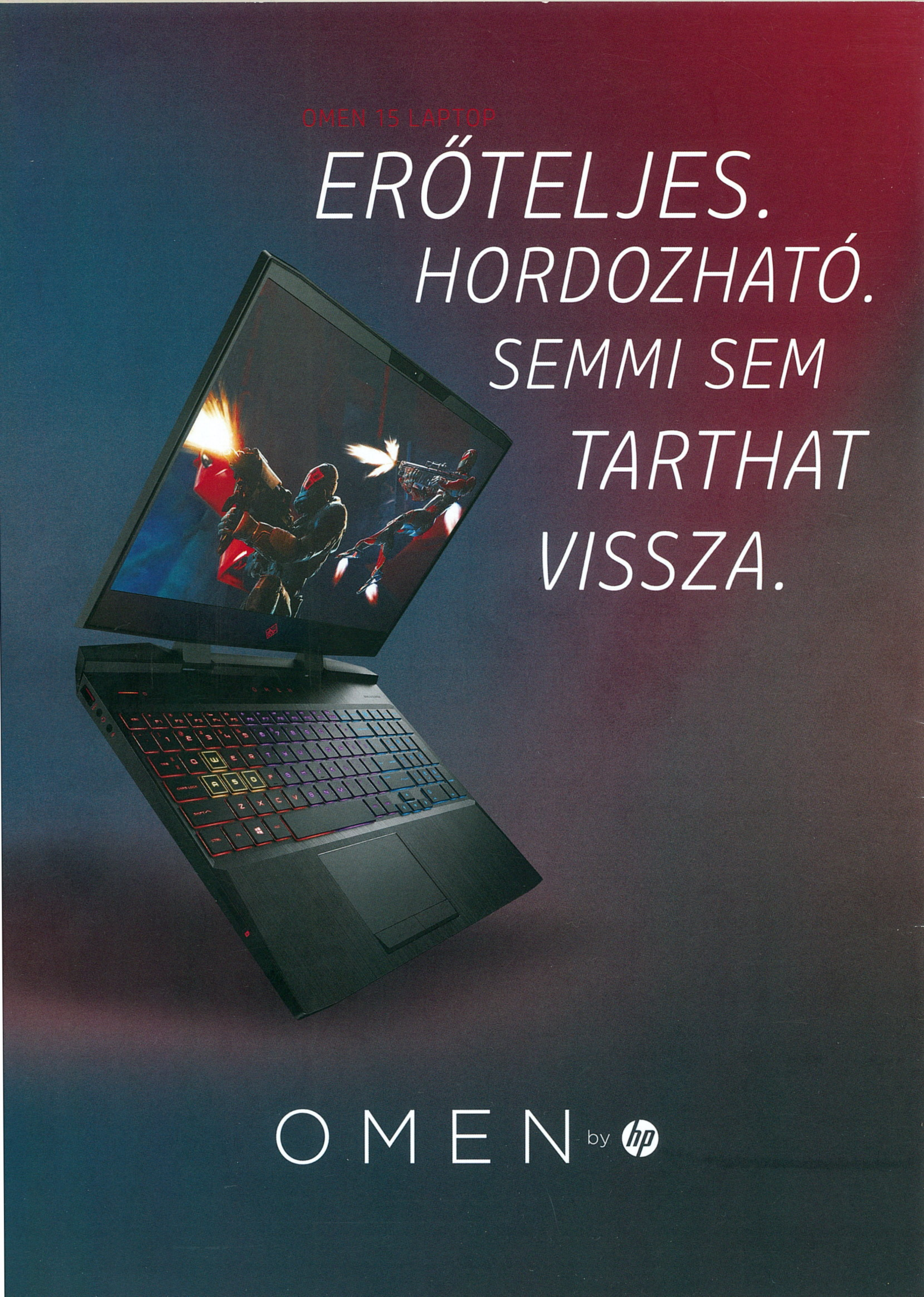
AERO

SEA HAWK



GEFORCE®
RTX 2080
SERIES

TRUE GAMING


OMEN 15 LAPTOP
ERŐTELJES.
HORDOZHATÓ.
SEMMI SEM
TARTHAT
VISSZA.
OMEN by hp